

**POWER**

Die  
Nr.1

Raser im Test

## PS-BOLIDEN

- Mariokart
- Car & Driver
- Lotus 3
- Red Zone

Flotter Dreier

## HIGH-END-AMIGA

Commodores  
Schnellster  
im Visier

Vertraue der Macht

## X-WING

Erste Infos zum  
Star Wars-Simulator

Grenzenlos gut

# DIE WELT DER SPIELE

Ausführlicher Bericht von der Londonmesse



# Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des  
Jahres 1992  
gewählt von den  
Lesern der  
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?  
Dann holt sie Euch!

## SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:  
CPS Computer Distribution GmbH  
Am Neumarkt 30  
2000 Hamburg 70  
Telefon: 040-656 99 8-0  
Telefax: 040-656 79 69  
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:  
Herbst Elektronik GmbH  
Untere Donaustraße 31  
1020 Wien  
Telefon: 222-267 56 90  
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:  
Wyrsch Trading AG  
Grossmatten 30  
6014 Littau/Luzern  
Telefon: 041-57 49 57  
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:  
Wyrsch Trading SA  
198, route de Vevrier  
1234 Vevrier  
Telefon: 022-784 33 83  
Telefax: 022-784 28 66



# in tern



## Powerpilz & Katzenkummer

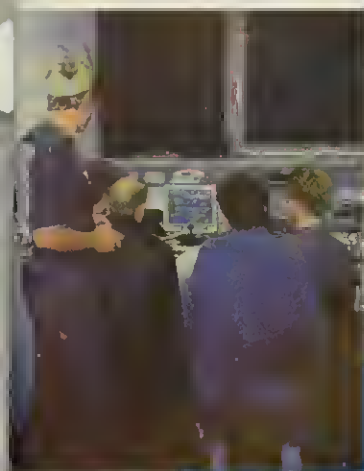
● Von herbstlichem Trubel war diesen Monat in der *POWER PLAY* nichts zu spüren. Im Gegenteil: Die gesammelte Redaktion erfreute sich höchst geruhsamer vier Wochen. Der Grund für die Ruheperiode: Der Chefantreiber Martin röstete bei 50 Grad Celsius am diesjährigen Urlaubsdomizil in der prallen Sonne.

Was Martin nicht ahnte: Kurz nach seinem Abflug in wärmere Breitengrade trudelte aus dem Fernen Osten ein Spielmodul in der Redaktion ein, das die Arbeitsmoral aufs Höchste untergrub und die Redaktion für mehrere Tage lahmlegte. Kaum knatterten die ersten Solisten mit *Super-Mario-Kart* über die fetzigen Strecken, hatten beherzte Kollegen eine Liga ausgetüftelt. Listen wurden ausgefüllt, Kontrahenten ausgelost, Tabellen ergänzt. Seitdem rast die *POWER-PLAY*-Belegschaft lieber um die Wette, statt Artikel zu schreiben. Augenblicklicher Spitzenreiter der *Super-Mario-Kart*-Duelle ist Michael. Mit seinem Favoritenfahrer, dem kurvenfesten Pilzkopf, und einem geschnarrten "Platz da!", drängelte er jeden Gegner von der Piste.

Unterbrochen wurde die friedliche Rennfahreridylle nur durch das Verschwinden wichtiger Lebensmittelbestände. *VIDEO-GAMES*-Kollege Jan Barysch vermißte seine begehrten Lieblingscracker, ein anderer beklagte den Verlust eines Mittagswurstchens. Nach kurzer Pirsch entdeckte ein Süßigkeiten-Suchtrupp den Missetäter: Ein Kätzchen hatte sich in den redaktionellen Keller verirrt und die Nahrungsmittel verdrückt. Die geprüfte Katzenmami Angelika nahm sich des Fellfindlings an — aufgepeppt und frisch geimpft hört die Katzendame jetzt auf den Namen "Yoko".

Einen rasanten Monat wünscht Euer

*Power-Play-Team*



...während die *POWER-PLAY*-Mannschaft mit *Super-Mario-Kart* heiße Renngefechte ausrägl

Hungriges Haustier: Katzenfräulein "Yoko" fulterte sich unter Angelikas Obhut durch die Vorräte in der Redaktion.



"Arbeitet Ihr auch fleißig?",  
Martin schreibt aus  
fernen Landen...



*Salt Lake City*

26

Lichtschnell: Auf Han Solos Spuren mit X-Wing.

34

Abgehoben: F-15 III — der Vorzeigeflieger in neuem Design.



## Aktuell

Editorial	3
■ Der große Messebericht von der ECTS: Die tollsten Spiele-Highlights im Überblick	8
■ X-Wing Die Star-Wars-Simulation im Anflug auf die Galaxis	26
Amazon: Dschungelrummel in VGA-Grafik	30
F-15 3: Mit neuer Technik steigt der Klassiker zum neuen Höhenflug	34
■ Car & Driver Raserei total: Das furiose 3-D-Rennspiel unter der Lupe	38
Alone in the Dark: Ein 3-D-Adventure im ungewöhnlichen Look	40
Schnipsel aus der Softwareszene	42

## Unter der Lupe

Schrecksekunden	140
■ High-End-Amiga	136
Independent Corner	134
Pixelpracht	164

## Rubriken

So bewerten wir	46
Hitparaden	45
Leserbriefe	61
Scenery Corner	131
Compilation Corner	132
Musik, Bücher, Filme	160
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	91
Inserentenverzeichnis	91

## Computerspieletests

The Aquatic Games	116
B.C.Kid	112
Carriers at War	58
Curse of Enchantia	124
Cyberzerk	126
KGB	126
■ Lotus 3	48
Mantis	54
NFL Football	127
Nicky Boom	123
Paramax	125
Premiere	122
■ Red Zone	53
Star Control 2	56
Troddlers	120
Viking	60
Zool	110

## Kurztests Computerspiele

D-Generation, Utopia	128
Bargon Attack, Carl Lewis Challenge	128
Special Forces	128

## Videospieletests

Alien 3	153
The Aquatic Games	156
Axeley	150
Warriors of the Eternal Sun	154
■ Super Mario Kart	148
Wings 2	152

## Handheld Corner

Spiderman 2, George Foreman Boxing	129
WWF 2, NFL Football	129
Baseball Heroes, Ferrari Grand Prix	130
Blues Brothers	130

48

Abgefahren: Kulttitel Lotus zum Dritten.





Alone  
in the Dark



40

Einsam: Auch  
Vektorhelden  
dürfen weinen.



148

Rasant: Mit Su-  
per Mario Kart  
über die  
Ziellinie.

## Powertips

### Computerspieletips

1869	80
A-Train	84/87
Addams Family	74
Cube-X	86
Das schwarze Auge	88
Fire & Ice	70
First Samurai	70
Guy Spy	78
Jack Nicklaus	77
Legend of Kyrandia	75
Parasol Stars	77
Patrizier	87
Sensible Soccer	78
Storm Master	77
Wolfchild	87

### Dr. Bobo antwortet

Planet's Edge, Imperium, Ultima 5, Chuck Rock, Space Quest 4, Chaos Strikes Back	89
---	----

### Videospiele Tips

Krusty's Fun House	90
Legend of Mystical Ninja	92
Prince of Persia	90
Sim City	94
Slider	94
Thunder Force 4	92
Track Meet	92
Wonderboy 5	96

### Clue-Book

Ultima 7, Teil 2	98
------------------	----



8

38

136

26

92

8

Aufgedeckt:  
Spielegeheim-  
nisse von der  
London-Messe



# Ein neues Label erobert

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker, PC-J, Chip 8/92)

Als jüngster Neuzug  
von MIRAGE, ist

**MIRAGE**

Das Grauen hat einen Namen:  
H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film **ALIEN**  
oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Dämonen.

## DARKSEED

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen Programmierer schon durch Titel wie SIM CITY, BARD'S TALE 3, DEFENDER OF THE CROWN, DRAGONS LAIR, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE oder MIGHT AND MAGIC 3 für Aufsehen sorgten. **PC/AMIGA('93)/MAC('93)**



"...allen voran der Meister des Surrealen, H. R. Giger." PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes Adventure. Famose VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein wirklich herbes Grusel-Adventure – nur für Nervenstärker!" PC-J. 4/92

"Mausgesteuerter Horror für Anhänger des kultivierten Schauderns. Grafisch eine Klasse für sich..." Chip 8/92

Tilt 5/92	18 (von 20)
Joystick 5/92	96%
PC-J. 4/92	81%
ASM 6/92	gut
Play Time 5/92	76%
Zero 6/92	91%
Chip 5/92	super
Genera- tion 4 5/92	94%

Begleiten Sie die primitiven  
durch die Jahrtausendertel!

"Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann." ASM 5/92

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen – The Humans ist der Knüller des Jahres! Bald schon ist man nach den witzigen Wichtern noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmings war!" Amiga Joker 7/92

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielwelt zu erobern: Die Humans kommen!" Power Play 5/92

Play Time 5/92	93% Hit
Amiga Joker 7/92	92% Hit
ASM 7/92	gut ASM Hit
Amiga Action 6/92	92%

**CYBERDREAMS**



# bert den Spiele-Olymp

**PC Joker, Play Time):** "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."  
Zugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel  
für Spitzenprodukte hervorzubringen.

# MIRAGE

Als Spiel des Jahres ist Mirage zum ersten Mal im Wettbewerb mit den besten Spielen der Welt.

# Ashes of Empire

In seiner Vision vom Zerfall der UDSSR als HintergrundszENARIO für ein gigantisches Epos, vereint er Politik, Action, Strategie und Adventure.  
**PC/AMIGA**



"Die beeindruckende Grafik kann mit tollen Zoom-Effekten aufwarten..."  
Amiga Joker 7/92

"Achtung! An alle Strategen: Haltet Eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt."

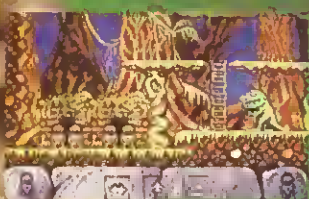
Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen."  
ASM 7/92

Play Time 8/92	84%
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Power Play 10/92	82%
Amiga Action 6/92	92%

# HUMANS

**Kleinen Steinzeitmenschen**

Entdecken Sie das Abenteuer und das Rad, besuchen Sie die Nachbarn in der Nebenhöhle.  
**HUMANS**, die Action-Knobelei für all diejenigen, denen die nordischen Wuschelköpfe nicht genug sind. **PC/AMIGA**



Zusätzlich zum Handbuch ausführliche Spielhilfen auf VHS-Cassette in deutsch.



**JEDES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER BENUTZEROBERFLÄCHE!**  
Exklusiv-Vertrieb im deutschsprachigen Raum. Weitere Informationen erhalten Sie über unsere Service-Line.

**BOMICO**  
Service-Line: Am Südpark 12  
D-6092 Kelsterbach

# SPIELEKI



Ein paar Tage vor der Eröffnung der Unterhaltungsausschau analysierte besagte Besucher die European Computer Trade Show in London. Hier zeigt sich die Spielebranche von ihrer Sonnenseite.

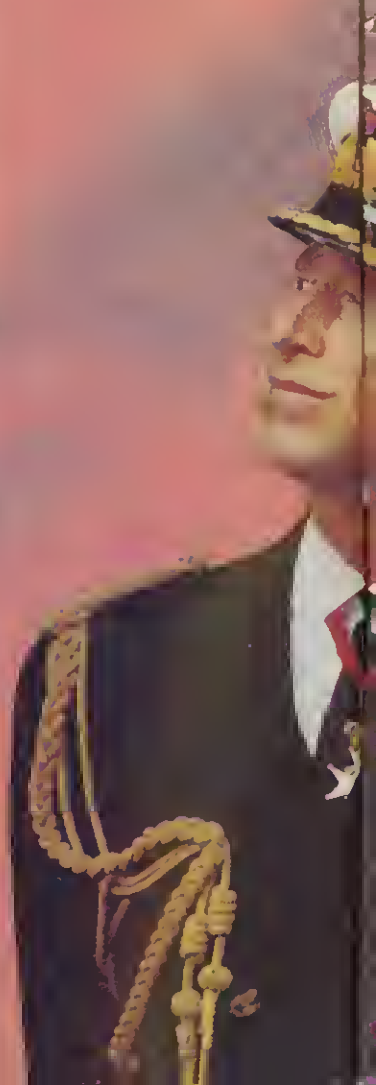
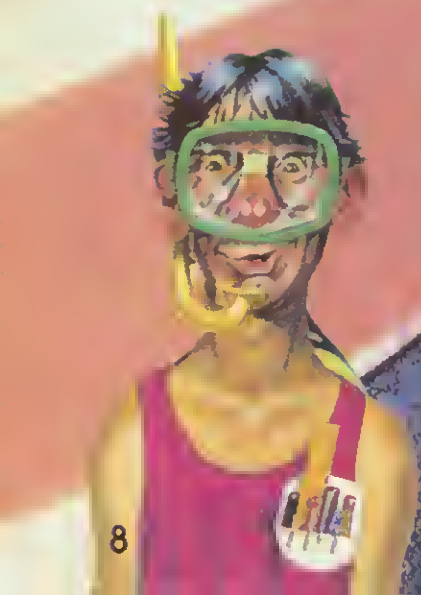
verbuchen. Diese erfreuliche Tendenz ließ auch die **POWER PLAY** nicht ruhen: Winnie, Knut und Volker packten die Regenschirme ein und flogen zum Spielen an die Themse.

Wohin der Trend in der Unterhaltungssoftware geht, konnte man bei fast jeder Firma erkennen. Hochwertige Simulationen, Adventures und Rollenspiele sind ganz klar auf dem Vormarsch. Man fand kaum einen Stand, an dem nicht ein 486er mit mindestens 33 MHz seinen Dienst tat. Spektakuläre 3-D-Grafiken, aufgebohrte Soundtracks und digitalisierte Sprache sind die Regel. Zum Glück wird auch der Amiga weiterhin erfreulich regelmäßig beliefert. Bestes Beispiel hierfür ist Microprose: Die Amiga-Umsetzung von **Gunship 2000** steht kurz vor der Fertigstellung und auch das Rollenspiel **The Legacy** erscheint für unseren lieb gewonnenen Commodore-Rechner.

Wer mehr auf Actionspiele steht, wird in Zukunft auf Konsolen ausweichen müssen, oder auf Spezialisten wie die Bitmap Brothers, Team 17 oder DMA-Design hoffen, die bemerkenswerte Actionknaller für den Amiga auf Lager hielten.

vw/kn

**W**ährend die Mehrheit der Engländer fasziniert bis besorgt den erotischen Eskapaden der britischen Königsfamilie folgt, werden in einer verschwiegene Ecke von London ganz andere Bilder gezeigt. Im Business Design Centre trifft sich alljährlich die Spielwelt und bewundert die Software-Highlights der kommenden Monate. Grund zum Feiern hatte man auch diesmal, konnte doch die kleine, aber feine Branche allein in den vergangenen 12 Monaten einen Zuwachs von 80 Prozent

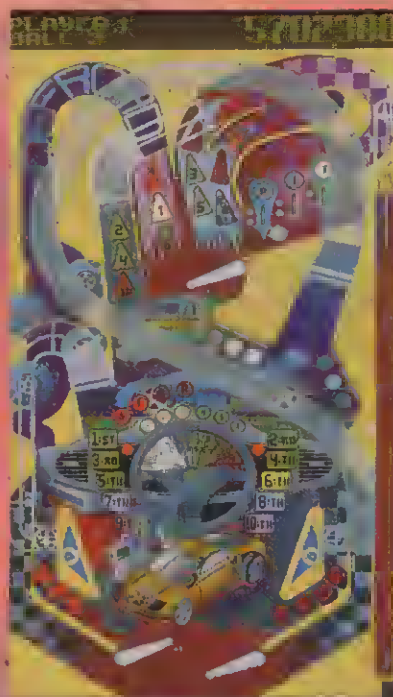




# RONUNG



Gib mir die Kugel:  
einer der Pinball-  
Fantasies-Tische



## 21th Century Entertainment

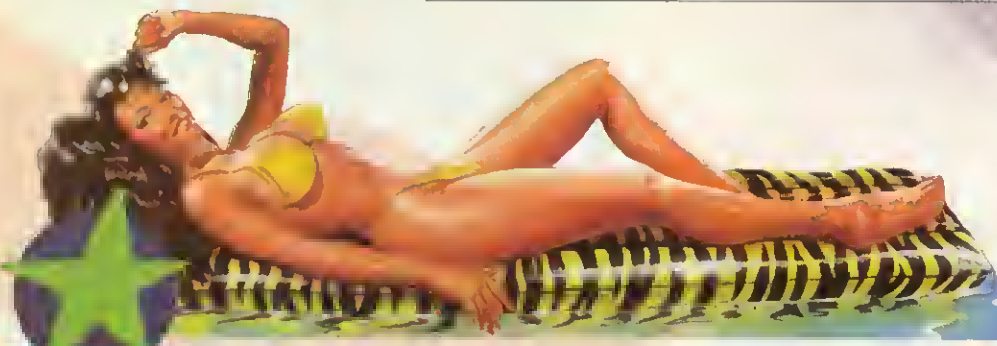
Auf gleich zwei Berühmtheiten traf man am Stand von 21th Century Entertainment. Neben dem guten alten Andrew Hewson, der schon vor fünf Jahren sein eigenes Softwarehaus betrieb, standen die *Pinball-Dreams*-Macher Digital Illusions zu einem kleinen Plausch bereit. Amiga-Freaks werden sich erinnern: Die Jungs von Digital Illusions kommen aus Schweden und sind keine Geringeren als die "Silents", eine der bekanntesten "Demo-Groups" Europas. Auf der ECTS 1990 wurde 21th Century Entertainment auf eine Demoversion von *Pinball Dreams* aufmerksam, und einem Vertrag stand nichts mehr im Wege. Neben ihrem *Pinball Dreams* PC durften auf der diesjährigen Messe schon die ersten beiden Flipper des Nachfolgers *Pinball Fantasies* (für Oktober angekündigt) angespielt werden. Größere Flippertische, wesentlich mehr Bonusschalter und andere Features sollen für Langzeitmotivation sorgen. Wieder gibt's vier Flipper, jeder mit eigener Thematik, Musik und Grafik. Einen ausführlichen Test findet Ihr in unserer nächsten Ausgabe.

## Accolade

Nur lachende Gesichter bei Accolade: Nach dem Urteil eines amerikanischen Gerichts darf man nun doch Spiele für das Mega Drive unter dem Ballistix-Label vertreiben. Auch in Sachen Computerspiele bleibt man erfreulich rege und zeigte ein paar vielversprechende Neuerscheinungen. Bereits von uns vorgestellt: Mike Woodrofe's Grusel-adventure *Waxworks*, das noch im Oktober für MS-DOS erscheint und im Monat darauf für den Amiga. Ein Muß für alle Freunde von Oberweiten-Queen Elvira.

Ebenfalls noch im Oktober erscheint das auf einem St...





phen-King-Thriller basierende Capstone-Adventure **The Dark Half**. Digitalisierte Filmsequenzen, VGA-Grafik und digitalisierte Soundeffekte sorgen hoffentlich für ausgeprägte Gänsehaut. Erste Eindrücke von dem Schizophrenenspiel um Persönlichkeitsspaltung und geistige Abgründe konnten nur halbwegs überzeugen.

Weitaus interessanter wirkte dagegen **Conspiracy**. In diesem Adventure geratet Ihr als unbescholtener New Yorker Bürger zwischen die Fronten zweier Geheimdienste und müßt innerhalb von 24 Stunden eine bedrohliche Verschwörung gegen die USA aufdecken. Digitalisierte Bilder, reichlich Text und ein narrensicheres Interface lassen schnell die entsprechende Thriller-

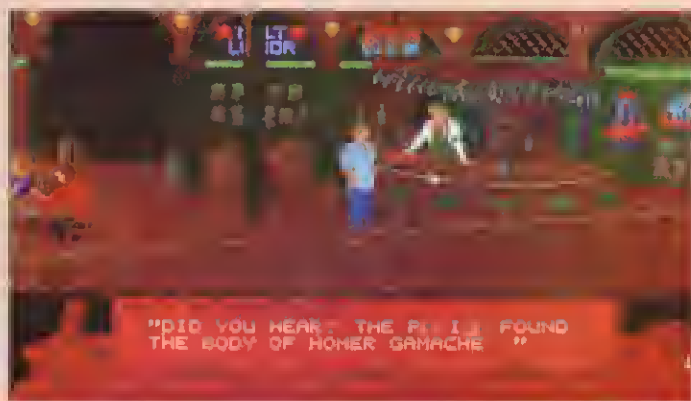
Atmosphäre aufkommen — Demnächst auf Ihrem PC.

Ernie Eaglebeak is back! Steve Meretzky kann's nicht lassen und gönnt seinem College-Clown einen ausgedehnten Sommerurlaub im schönen Fort Naughtytail. Dort gibt's Surfbretter, Dosenbier, klitzekleine Bikinis, jede Menge hübscher Hasen, einen "Miss Wet T-Shirt" Wettbewerb und vor allem die hübsche Lola. Wird Ernie es diesmal endlich schaffen und die Frau fürs Leben finden? Das erfahrt Ihr, wenn Ihr Legend's neues MS-DOS-Textadventure **Spellcasting 301: Spring Break** erfolgreich löst. Besonders erfolgreichen Rätselknackern winkt als Belohnung eine digitalisierte Badeschönheitenparade. Pünktlich zur Skisaison er-

scheint **Summer Challenge** für den PC. In der vom Programmiererteam "Mindspan" entwickelten Sportsimulation nehmt Ihr mit bis zu 10 Spielern an acht 3-D-Wettkämpfen teil.

Joystick-Künstler lassen hier auch ohne Anabolica-Einsatz die Weltrekorde reihenweise purzeln und gewinnen die Goldmedaille in Speerwurf, Weitsprung oder Kanufahren. Amiga-Besitzern wird im Dezember die **Winter Challenge** nachgereicht.

Etwas für Geschicklichkeitspieler ist der Tetris-Klon **Zyconix**. Zwei Spieler dürfen unter Zeitdruck bunte fallende Steinen vom Bildschirm räumen und dabei Punkte sammeln. Die leicht abgestandene Raumaktion beginnt im November für Amiga und MS-DOS.



Dark Half: Stephen King läßt grüßen.

## Neue Spiele braucht das Land!



**MEGA DRIVE MAGNUM-SET DT. 1. Jahr**  
Garantie inklusive 2 J. + 4 S. Spiele  
**nur DM 379.-**

**MEGA DRIVE**  
ALIEN 3 109,-  
DOUBLE DRAGON I 99,-  
LEMMINGS 109,-  
SIDE POCKET 109,-  
SUPER SMASH TV 109,-  
EUROP. CLUB SOCCER 109,-  
TWISTED FLIPPER a.A.  
AQUABATIC GAMES a.A.  
NHLPA HOCKEY '93 a.A.  
DRAGON FURY 99,-  
WHEEL OF FORTUNE a.A.

**MASTER SYSTEM**  
WIMBLEDON TENNIS 99,-  
NINJA GAIDEN 94,-

**GAME GEAR**  
WIMBLEDON TENNIS 79,-  
MONACO GP II 79,-

**LYNX**  
PINBALL JAM 79,-  
SONNENSCHUTZSCHILD FÜR LYNX II 19,-  
LYNX II 199,-  
SHADOW OF THE B. 79,-  
STEEL TALONS 79,-

**NEO GEO**  
VIEWPOINT a.A.  
WORLD HERO 399,-  
ART OF FIGHTING a.A.

**NES**  
PROBOTECTOR II 99,-  
BUCKY O' HARA 119,-  
ELITE 114,-  
STAR WARS II 114,-

**GAME BOY**  
TRACK & FIELD 69,-  
STAR TREK 69,-  
DR. FRANKEN 69,-

**SUPER NINTENDO**  
SUPER NES DT. 329,-  
TURTLES IV DT. 129,-  
S. PROBOTECTOR DT. 129,-  
STREET FIGHTER II DT. 144,-  
SUPER CASTLEVANIA IV 129,-

**AMIGA**  
DAS SCHWARZE AUGE 74,-  
MAD TV DATA DISK 24,-

**PC**  
DYNABLASTER 74,-  
SPECIAL FORCES 99,-  
WIZARDRY 7 99,-

**Ab 3 Artikel portofrei**

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

**Theo KRAENZ**  
**VERSAND & LADEN**

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN: VERSAND PER NN DM 9,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN, PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

## Computerworld

Neo Geo  
Super Nes  
Mega Drive  
Gameboy  
PC-Software

Amiga (auch Reparaturen,  
Ersatzteile, Zubehör)

**Individuelle Softwareerstellung!**

Versand per NN oder Vorkasse plus 9,- Versandkosten (Inland)

Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73,  
8500 Nürnberg 40, Telefax: 09 11/44 76 62

**09 11/43 74 74**



## Core Design

Am Ständchen von Core Design gab's lediglich einige Bilder von neuen Produkten zu bestaunen. Neben **Curse of Enchantia** (Test in dieser Ausgabe) sah **Doodlebug** recht niedlich aus. Der kleine **Doodlebug** wirft in über 20 Levels mit Stiften um sich, die, gerade geworfen, bestimmte Dinge aufmalen, die es zu benutzen gilt. So helfen Ballons, über Hindernisse zu fliegen und Alienfreezer, alle Feinde einzufrieren. Im Oktober geht's los, niedliche Grafik und allerliebste Animationen inbegriffen. Im November dürfen sich Computerabenteurer auf **Dark Mere** freuen. Als kleiner Held Ebryn durchforstet Ihr drei große Welten auf der Suche nach dem bösen Oberork. Die 3-D-Darstellung erinnert dabei etwas an **Cadaver**, die Grafik sieht detailliert und stimmungsvoll aus. Was dran ist, an **Dark Mere** erfahrt Ihr in der nächsten **POWER PLAY**.

## Cyberdreams

Neues von den **Dark-Seed**-Machern **Cyberdreams**. Präsident Patrick Ketchum, übrigens ein Mann der ersten Stunde und Gründer von Datasoft (**Bruce Lee**, **Pole Position**, **Pac Man**, **Zaxxon**), schnappte sich nach Alien-Designer H.R. Giger, Syd Mead, der unter anderem die **Blade-Runner**-Welt, **Tron** und 2010 gestylt hat. Syd Meads **Cyber Race** versetzt den Spieler natürlich gen Zukunft. In einem heißen Rennen geht's um die Herrschaft im Universum, und Ihr sitzt im Flitzer. Schnelle Vektorgrafik und abgefahrene Rennbahnen in typischem Syd-Mead-Design sollen wochenlangen Raser-spaß garantieren. In neun Levels und 46 verschiedenen Szenarios gibt's Waffen und Extras in rauen Mengen. Neben Syd Mead wurde Harlan

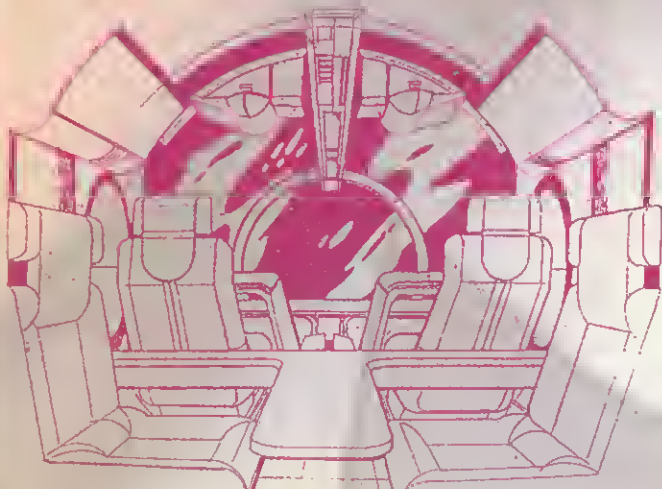
Ellison, weltbekannter Science-fiction-Autor, für ein Spiel gewonnen. Das Adventure zu der Erzählung "I have no mouth, and I must scream" hat bis heute noch keinen Namen und wird erst Ende nächsten Jahres erhältlich sein, während **Cyber Race** schon im Frühjahr angebraut kommt.

## Domark

Der englische Computer- und Videospielhersteller Domark fand sich in einer kuscheligen Suite, ein Stockwerk über dem hektischen Messtreiben. Bei einem Gläschen Tee und kleinen Snacks wurde hier in aller Ruhe über Neuheiten getratscht. Das erfolgreiche **3D Construction Kit** bekommt einen Nachfolger. **3D Construction Kit 2** glänzt mit massenweise neuen Features und läßt sich kinderleicht bedienen. Jede Menge vorgefertigter Objekte und Soundeffekte warten auf den Benutzer, der seine eigene virtuelle Welt zusammenbasteln darf. Die Rugby-Simulation **International Rugby Challenge** wird Ende Oktober erhältlich sein, der Flugsimulator **AV8B Harrier Assault** ebenfalls. Letzterer Flugsimulator, übrigens von den **MiG-29-Fulcrum**-Machern Simis, stellt eine Mischung aus Simulation, Strategie- und Rollenspiel dar. Als Chef der Einsatzleitung leitet Ihr Eure Bodentruppen und fliegt zudem Unterstützungsmissionen oder



...und die ersten Computergrafiken für das futuristische Rennspiel



Hier die originalen Syd-Mead-Designs zu **Cyber Race**...

# TASK FORCE

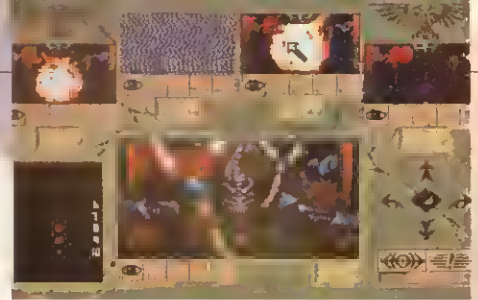
1 9 4 2  
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Der Kampf  
auf dem  
Pazifik hat  
begonnen!

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

Task Force 1942

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.  
Tel: +44 (0)666 504326



Space Hulk:  
Nur harte Männer  
kommen durch.

Angriffe auf feindliche Hauptquartiere. Alle **Rampart**-Fans dürfen sich hingegen auf die Amiga-Version freuen, die, wie alle obigen Spiele, Ende diesen Monats erhältlich sein dürfte. Erst im Rohbau fertig, ist die Brettspielumsetzung **Deluxe Trivial Pursuit** für MS-DOS-Rechner und Matthew Stibbes Strategiebrocken **Columbus** für Amiga und PC.

## Electronic Arts

Wie es sich für eine so bedeutende Spielefirma gehört, hatte Electronic Arts gleich eine ganze Suite auf dem Messegelände angemietet, wo man neben neuer Software auch Sandwiches und Drinks reichlich. Die Drinks flossen in diesem Jahr besonders reich-

lich, konnte man doch ein geschäftliches Husarenstück feiern: Der internationale Spielergigant machte mal eben schnell einen zweistelligen Millionbetrag locker und kaufte Origin mit Mann und Maus. Robert Garriott ist ab sofort Vizepräsident bei Electronic Arts, sein Bruder Richard wird kreativer Direktor. Natürlich bleibt Origin als Sub-Label weiterhin bestehen.

Frohe Kunde für alle Amiga-Besitzer: Bei EA arbeitet man mit Hochdruck an einer Umsetzung von **Desert Strike**. Die Amiga-Version wird pünktlich zu Weihnachten in den Läden sein, damit wir auch über die Festtage die raue Wirklichkeit nicht vergessen. Ihr düst mit Eurem Pixelhubschrauber durch 27 Missionen, immer auf

der Flucht vor Saddams Elite-  
truppen und der BPS.

Als zweite Umsetzung für den Amiga durften wir **Road Rash** bewundern. Ab November könnt Ihr mit Eurem Motorrad über die amerikanischen Highways brettern und die Konkurrenz aus dem Weg boxen.

Menschenraub bildeten sich vor dem neuesten Edelprodukt von Multitalent Ned Lerner. Lerner, nicht nur als Programmierer von **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** bekannt, sondern auch als Autor (Probe) erfolgreich,

hat jetzt für Electronic Arts eine neue Rennsimulation entwickelt. Der Clou bei **Car & Driver**: Die Vektorwelt wurde mit Bitmap-Grafiken angereichert und gewinnt so beeindruckende Tiefe, die teilweise sogar mit Arcade-Automaten konkurrieren kann. Zehn völlig unterschiedliche Strecken stehen zur Wahl. Ihr könnt über amerikanische Highways brettern, die Luft in ausgedehnten Waldstrecken verpesten oder auf dem riesigen Parkplatz eines Supermarktes die Fahrkünste verbessern. Natürlich können Rennfreaks auch via Modem

# FIRST SAMURAI

Vor langer Zeit im Japan des Mittelalters lebte ein junger Samurai friedlich mit seinem Meister LORD AKIRA. Ein Dämonenkönig stieg von seinem Berg herab, zerstörte das kleine Dorf und metzelte den Lord und alle Einwohner nieder.

- Erforschen Sie das Japan des 24. Jahrhunderts mit seinen schrecklichen Gefahren.
- Möglichst interessante und flexible Kampfszenen. Sie können sich völlig frei bewegen und soviel treten, boxen und um sich hacken, wie es Ihnen gefällt.
- Einsatz der geheimnisumwitterten Mittel der Wizardmagie.
- Hunderte von Extras und versteckten Optionen.



UBI SOFT GmbH, Aktienstraße 62 W - 4330 Mülheim, Bonn  
Tel.: 0208 44 52 05 / Fax: 0208 44 53 87

SCREEN SHOTS ON IBM PC





gegeneinander antreten. Der Super-VGA-Renner startet voraussichtlich im November.

Leider erst im Januar kommen Freunde der "Warhammer 40000" Rollenspielreihe auf Ihre Kosten. Dann erscheint **Space Hulk** für Amiga und PC. Ihr steuert eine Truppe Space Marines durch unterschiedliche 3-D-Raumstationen und räuchert feindliche Aliens aus. Die interessante Mischung aus Strategie und Echtzeitkampf bietet für jeden der fünf Space-Ledernacken einen eigenen Bildschirm, jede Menge Extrawaffen und reichlich Monster zum Üben.

Ebenfalls recht eisenhaltig ist die Luft in **Ultrabots**. Die von der kalifornischen Software-Schmiede "NovaLogic" entwickelte Techno-Simulation versetzt Euch hinter die Steuereinheit eines riesigen Battle-techs. Dort kämpft Ihr in Echtzeit gegen feindliche Roboter und plant nebenbei die nächsten taktischen Züge. Wenn das Spiel hält, was die Grafiken versprechen, dann wartet auf alle PC-Besitzer ein heißer Dezember.

## Empire

Empire meets Cyberspace. Als Lizenznehmer des britischen Rollenspielgiganten Iron Crown Enterprises (ICE) bereitet Empire das dazugehörige Computerspiel. Am ECTS-Stand von Empire lief eine äußerst frühe Version des Science-fiction-Rollenspiels, das mit schneller Vektorgrafik und mit HUD (Head-Up-Display) eingeblendeten Menüs glänzt. Des weiteren kündigt sich **Dragonslair 3 — The Curse of Mordread** und **Dark Legions** von Ready Soft an (November). Beide Spiele werden, ähnlich wie **Guy Spy** und **Space Ace**, im traditionellen Comicstil über die Monitore flimmern. Empires In-House-Produkte **Campaign** und **Eye of the Storm** sind immer noch nicht fertig, werden aber noch vor Weihnachten erscheinen. Ebenfalls rechtzeitig zum Fest kommt **Pacific Island 2** und **Magic Boy**.

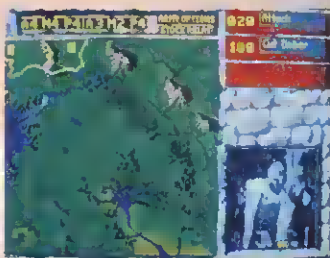
## Gremlin

Bei Gremlin gab man sich zuversichtlich. Auf einem riesigen Monitor lief das Promotionvideo mit dem Zool-Ninja sowie eine stimmungsvolle und recht abgefahrene Filmeinleitung zu **Daemonsgate** (Anfang nächsten Jahres). Neben den in dieser Ausgabe ge-

testeten Spielen **Zool** und **Lotus 3**, präsentierte man unter anderem das beeindruckende Rennspiel **Nigel Mansell**. Fixe Grafik in einem rasanten Spiel lassen für November einiges erhoffen. Auch erste Infos zu **Hero Quest 2** und dem witzigen Strategiespiel **Pandemonium** wurden vertuscht. Vor 1993 ist mit dem Erscheinen dieser beiden Produkte jedoch nicht zu rechnen. In einer kleinen Ecke auf einem niedlichen PC lief die sehr frühe Version eines Comic-Rollen-Prügel-Adventure-Spiels, das bis jetzt noch namenlos sein Leben im RAM fristet. Ihr steuert einen kleinen roten Zwerg und prügelt Euch mit knollnäsigen Orks und Comicmonstern in grafisch beeindruckenden Dungeons, angereichert mit lustigen Fallen, netten Effekten und hinterhältigen Obermotzen.

## Interplay

Wenig Neues gab es bei Interplay zu bestaunen. Die mit viel Presserummel angekündigte und im Beisein von Buzz Aldrin vorgestellte Wirtschaftssimulation **Buzz Aldrin's Race Into Space** machte einen soliden, aber keineswegs überragenden Eindruck. Ihr betret als Missionsmanager wahlweise das amerikanische oder sowjetische Raumfahrtprogramm von 1957 bis heute. Neben



Castles 2: Interplays neues Strategieprojekt

zahllosen Menüs und Tabellen dürft Ihr Euch an 70 digitalisierten Start- und Landesequenzen erfreuen. MS-DOS-Piloten heben voraussichtlich im November ab.

Ebenfalls kurz vor der Fertigstellung steht **Castles 2: Siege and Conquest**. Diesmal reicht zum Ritterglück keine möglichst wehrhafte Burg, vielmehr müßt Ihr Euch als Feudalherr auch um die wirtschaftlichen und diplomatischen Belange Eures Reiches kümmern. Stark von japanischen Strategiespielen inspiriert, gebt Ihr jeden Monat Eure Befehle, schickt Spione, Diplomaten und Händler in andere Länder, laßt nach Bodenschätzen

# THE LEGACY



*Der Alptraum hat  
begonnen!*

**MICROPROSE™**

*Die absolute Unterhaltungssoftware*

Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326



Battlefield 2000:  
Die Wolfpack-Grafik läßt grüßen.



Maximum Overkill: Keine Grafik aus dem Intro, sondern aus dem Spiel.

graben und schickt Armeen auf einem animierten Bildschirm in die Schlacht. Natürlich dürft Ihr auch wieder Burgen bauen und gegnerische Gebäude mit dem Rammbock bearbeiten. Der Bauwettbewerb startet im November für MS-DOS Rechner.

## Loriciel

Auch Loriciel hat für das Weihnachtsgeschäft einige Asse im Ärmel. Im Action-Adventure **Entity** steuert Ihr ein vollbusiges Mädchen durch sieben lange Levels, um die eben mal aus dem Knast ausgebüchste Hexe **Entity** wieder einzufangen. Die 32 Farben der Amiga-Version und fetzige Monster versprechen einiges — im November wissen wir mehr. Der *Championship-Karate*-Nachfolger **Best of the Best** ist ebenfalls im Anrollen. Des weiteren wartet das Witzdenkspiel **The Cartoons** und die Kriegssimulation **The D-Day** auf den Weihnachtsmann. Beide sollen Ende Oktober, Anfang November erscheinen. In **Bizzy Bros.** steuert Ihr fünf Männchen durch eine verlassene Goldmine auf der Suche nach Edelmetall. Neben fiesen Minenmonstern warten gefährliche Fallen und Stolleneinbrüche auf den klaustrophobischen Spieler. Außerdem befinden sich die Moto-Cross-Simulation **Thierry Magnaldi Rally Cross** und der *Paragliding*-Nachfolger **Paraplane** im Anflug auf das Weihnachtsgeschäft.

## Microprose

Bei den unbestrittenen Meistern der Computersimulation konnte man einige beeindruckende Umsetzungen bewundern. Geoff Crammond's Edelrenner **Formula One Grand Prix** wird im November für MS-DOS Rechner erscheinen und konnte schon jetzt überzeugen. Amiga-Besitzer dürfen sich auf die Umsetzung von **Gunship 2000** freuen, die im Dezember auf Eurem Rechner landet.

In der nächsten Ausgabe können wir Euch sicher schon einige Tests der neuesten Microprose-Spiele anbieten. So steht das Raumabenteuer **Rex Nebular** ebenso kurz vor der Fertigstellung, wie der Edelflieger **F15 III** und der Kriegsschiffsimulator **Task Force 1942**, die noch in diesem Monat erscheinen sollen.

Besonders vielversprechend für alle Rollenspielverrückten ist **The Legacy**. Die Hintergrundgeschichte wurde von "Magnetic Scrolls" entwickelt, bisher ein Garant für hochwertige Textadventures. Unverhofft beerbt Ihr die Großtante und werdet Besitzer eines alten Gemäuers im finstersten Neu-England. Kein Wunder, daß wir in dem weitläufigen Anwesen auf Schritt und Tritt über allerlei liebe Verstorbene stolpern. Es hilft nichts — wollen wir die teure Immobilie wohnlich einrichten, dann müssen wir uns wohl oder übel als Geisterjäger betätigen. Also toben wir durch beeindruckende 3-D-Grafik, gruseln uns vor toll animierten Geistern und freuen uns an monstresicherem Interface und einem luxuriösen Automapping. Auf PCs geht die Geisterjagd im November los, Gruselstunde für den Amiga ist im nächsten Frühjahr.



Endlich: Gunship 2000 für den Amiga

## Novalogic

Novalogic dürfte zumindest Unterwasserkapitänen ein Begriff sein: Mit der U-Boot-Simulation **Wolfpack** machten wir vor zwei Jahren den Atlantik unsicher. Nach längerer kreativer Schaffenspause meldet man sich jetzt mit zwei neuen beeindruckenden Programmen zurück.

In **Comanche — Maximum Overkill** klemmt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel eines Comanche RAH-66 Attack Helicopters und fliegt Eure Kampfaufträge in den Vereinigten Staaten. Was hier an grafischem Detailreichtum und technischer Brillanz aufgeboten wurde, steckt locker alles bisher Gesehene in den Schatten. Der Vogel wird noch in diesem Jahr auf schnellen PCs abheben, wir halten Euch also auf dem laufenden.

Die zweite neue Simulation von Novalogic entführt uns in die nahe Zukunft. Im Jahr 2000 wütet, mal wieder oder immer noch, ein alles vernichtender Krieg. Wir übernehmen die Führung von vier Panzer-Platoon. Ähnlich wie **M1-Tank Platoon** von Microprose spielt auch **Battlefield 2000** auf einer strategischen und einer Actionebene. In der wir, via 3-D-Blick, aktiv am Geschehen teilnehmen und die Bordkanonen sprechen lassen.

## Ocean

Ocean hielt sich mal wieder bedeckt, wie der Himmel über London. Nachdem der Presse **Wizkid**-Demos angeboten wurden, erhielt jeder sein Presse-mäppchen und Kaffee im Überfluß. Neue Produkte gab's vorerst nicht zu sehen. Angekündigt wurden lediglich neue Filmumsetzungen, wie **Lethal Weapon 3**, **Cool World** und ein zweiter **Addams Family**-Teil. Das Wrestling-Spiel **WWF 2** und eine Golf- und Fußball-adaption seien ebenfalls noch für dieses Jahr geplant, hieß es. Bis Weihnachten sollten obige Spiele erhältlich sein. Glücklicherweise lief uns dann aber noch der freundliche Digital-Image-Design-Boß Martin Kenwright in die Arme, der uns alsbald in eine kleine Ecke lockte, seinen PC anschaltete und eine frühe Version von **Epic 2** präsentierte. **Epic 2** wird erst im Frühjahr '93 fertig werden, beeindruckte jedoch schon mit gigantischer Grafik und jeder Menge neuer Features. Die Rexxonon haben sich von der vernichtenden **Epic**-

Schlacht erholt und wollen der Menschheit mit neuer Technologie schon wieder ans Leben. Mit einem neuartigen Flieger unterbindet Ihr dieses Unterfangen in unzähligen Missionen. Fast fertig ist die PC-Version von **Robocop 3** (ebenfalls DID), die grafisch mit der Amiga-Version nur noch rudimentär zu vergleichen ist. Flinke Polygone und detaillierte Objekte lassen einiges erhoffen. **Robocop 3** für den PC erscheint im Oktober.

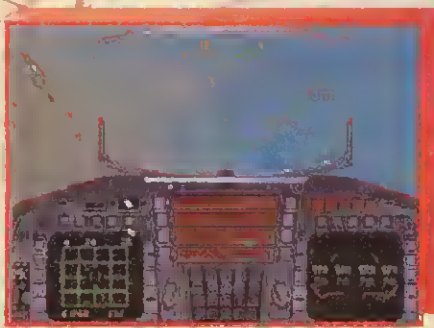
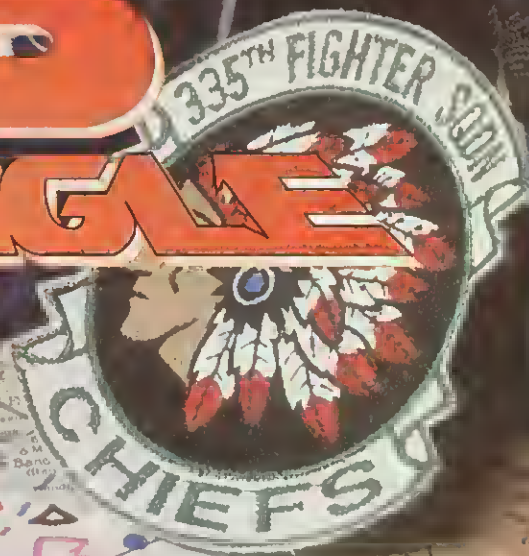
## Origin

Der Meister hielt Hof und alle durften staunen. Wenn Richard Garriott selbst die Produkte für den Spieleherbst vorstellt, dann darf man einiges erwarten. Wir wurden nicht enttäuscht, denn im Gepäck hatte er die neueste Version von **Strike Commander**. Was hier geboten wurde, läßt die gesamte Konkurrenz alt aussehen: Den nötigen 386er, die entsprechende Rechenkapazität vorausgesetzt, holt man sich ein multimediales Ereignis ins Haus, das seinesgleichen sucht. Chris Roberts neuestes Spiel ist weniger eine schraubengenaue Simulation, als vielmehr ein furioses Action-Adventure, bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Film endgültig verwischen.





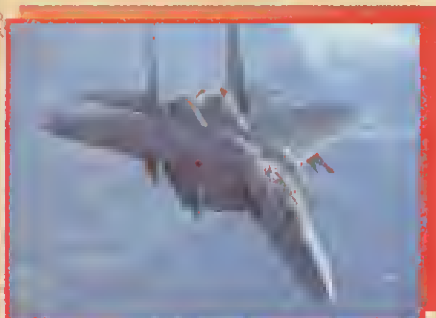
# F-15 STRIKE EAGLE III



Ganz neuer Modus für die Kampfunternehmen. Fliegen Sie immer wieder neue Tag- und Nachteinsätze.



Brandneue Kriegsschauplätze. Fliegen Sie die Kampfeinsätze der explosiven Szenarios in Korea und im Persischen Golf



Atemberaubende Animationen im Vor- und Nachspann sorgen für ein überwältigendes Strike Eagle 3-D-Erlebnis!

Am Himmel haben sich immer mehr kleinere "Raubvögel" gesammelt. Doch jetzt ist der Leitvogel zurückgekehrt, um zu zeigen, wer der wirkliche Herrscher der Lüfte ist! F-15 Strike Eagle III übertrifft sogar seine Vorgänger und bringt Ihnen ununterbrochene Action in schwindelnden Höhen.

- Hiermit stellen wir erstmals unser revolutionäres neues Bildsystem vor. Ein System, daß die Luftkämpfe so realistisch wiedergibt, daß Sie schweißgebadet nach dem Schleudersitzknopf greifen werden.
- Wir haben neue, unglaublich fotorealistische Start- und Endbildschirme entwickelt, damit Sie die Strike Eagle-Atmosphäre genau nachempfinden können.
- Hier werden Sie es mit den modernsten Hi-Tech-Gegnern aufnehmen müssen, die genauso unbarmherzig vorgehen, wie die der wirklichen F-15-Piloten.
- Kämpfen Sie in unserem neuen "Head-to-Head"-Zweikampfmodus gegen einen Freund oder fliegen Sie im "Piloten-/Waffenoffiziersmodus" mit ihm zusammen. Sie könnten aber auch mit Hilfe unseres sensationellen "2-Flugzeugmodus" nebeneinander über den Himmel zischen!

Polieren Sie also Ihren Flughelm, und klettern Sie ins Cockpit Ihrer F-15 Strike Eagle III! Erleben Sie die spannendste Flugsimulation, die Sie jemals gespielt haben!

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich  
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel + 44 (0)666 504 326.



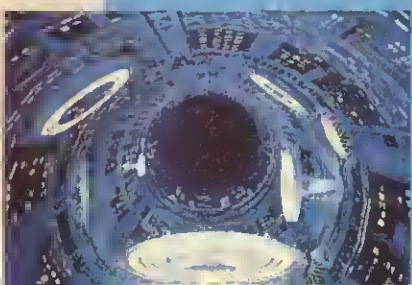


Auch Roberts zweites Projekt sah sehr vielversprechend aus: Anders als in **Wing Commander**, arbeiten wir in **Privateer** als freier Handelskapitän im Kilrathi Universum. Es liegt an Euch und Eurem Handelsgeschick, ob Ihr Eure anfangs noch mickrige Rakele zu einem waffenstarken Raumer ausrüstet. Um das fast zivile Abenteuer komplett zu machen, dürft Ihr die Oberfläche aller Planeten besuchen und dort als Spion oder Diplomat tätig werden. Die Handlung läuft, anders als bei **Wing Commander**, nicht linear ab, sondern wird durch Eure Entscheidungen gesteuert. Selbst wenn alle Rätsel und Missionen geschafft sind, bleibt **Privateer** immer noch ein gehaltvoller Raumkampf- und Handelssimulator.

Als Dreingabe zu all dieser Actionpracht wurde das Intro zum zweiten Teil von **Ultima 7 The Serpent Isle** vorgestellt und erste Bilder aus dem Spiel gezeigt. Am simplen Maus-Interface hat sich nichts geändert, als optische Dreingabe gibt's jetzt digitalisierte Porträts bei Menügesprächen.



Zivil: als Privateer im Kilrathi-Universum unterwegs



## Psygnosis

Die englische Software-schmiede Psygnosis gab sich mal wieder britisch reserviert. Von angekündigten Neuheiten gab's in ihrer ganz in schwarz gehaltenen Suite recht wenig zu sehen. **Creepers** nennt sich ein neues PC-Spiel. In dieser Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel müßt Ihr eine Horde niedlicher Würmer durch 80 Levels begleiten. Der

**Armour-Geddon-Nachfolger Armour Geddon 2** soll gegenüber dem Vorgänger schnellere Grafik bieten und ihn spielerisch weit übertreffen, was nicht allzu schwer sein dürfte. Das 3-D-Spielchen **Air Support** war immer noch nicht fertig — ab September sollte es aber erhältlich sein. Ferner dürfen sich Beast-Fans auf **Shadow of the Beast 3** freuen; Flugsimulanten kommen mit **Combat Air Pilot** auf ihre Kosten. Ihr ballert mitten im Golfkrieg auf alle feindlichen Stellungen und sammelt fleißig Orden. **Combat Air Pilot** erscheint im November, während **Beast 3** schon erhältlich sein sollte. Einzig wahres Psygnosis-Highlight war die Vorstellung der DMA-Design-Produkte. Dave Jones präsentierte neben dem recht blutigen **Walker** und dem Rollenspiel **Hired Guns** (siehe **POWER PLAY 5/92**) den Nachfolger des Kultspiels **Lemmings**. Im Gegensatz zum ersten Teil, gibt es zehn verschiedene **Lemmings**-Völker, zum Beispiel Mond-Lemminge, Strand-Lemminge, Zirkus-Lemminge und Eskimo-Lemminge. Jedes Volk hat seine eigenen Skills, mit denen die grünhaarigen Nager durch die Levels bugsirt werden. Sie schießen mit Pfeil und Bogen, springen über Abgründe oder schießen sich mit Kanonen gen Ausgang. Ziel des Spiels ist es, mit mindestens einem Tierchen den Ausgang der jeweiligen Welt zu erreichen, der erst nach mehreren Levels wartet. Habt Ihr eines der Levels gemeistert, beginnt Ihr mit der, in diesem Level "gesicherten" Anzahl von Lem-

mings im nächsten. Die zahllosen grandiosen Animationen und neuen Ideen lassen einiges erhoffen. Ob's bis Weihnachten mit **Lemmings 2** klappt, steht noch in den Sternen.

## Renegade

Nachdem Volker, Knut und Winnie mit Kaffee und Keksen überhäuft wurden, gab uns Spieldesigner und Bitmap-Bruder Eric Matthews eine sehr überzeugende Darstellung seines spielerischen Könnens. In der fast fertigen **Chaos Engine** wetzte Eric ohne Lebensverlust von Level zu Level und sammelte Punkte en Masse. Den **POWER PLAYERN** blieb bei gigantischer Grafik, krachendem Sound und pausenloser Action die Puste weg. Allein oder mit einem Freund wetzt man bei **The Chaos Engine** durch etliche, von oben gezeigte Level, löst verzwickte Rätsel und ballert nebenbei auf gehörig viele Aliens. Eure Charaktere haben, wie in einem Rollenspiel, bestimmte Eigenschaften, Stärken und Schwächen und lassen sich im Spielverlauf gehörig aufpäpeln. Ab November darf losgeballert werden. Kaum erholt von soviel Krach und Bumm, klopfte uns von hinten ein alter Bekannter auf die Schulter und wünschte einen guten Tag. Vor uns stand Andrew Braybrook, in seinen Händen lauerte ein Diskettchen mit ersten Bildern von **Uridium 2**. Ähnlich wie beim 86er Klassiker rast Ihr über eine Weltraumstation und ballert auf anfliegende Feindformationen. Habt Ihr eine Stufe gemeistert, landet Ihr nicht etwa wie gewohnt auf dem Deck des Raumers, sondern stürzt auf die Landepiste und findet Euch im Innern des Raumschiffs wieder. Hier lauft Ihr als Walker durch die Gegend und schießt auf alles, was nicht die Luft anhält. Ein Zweispieler-Simultanmodus ist ebenfalls enthalten — gedulden muß der Amiga-Besitzer sich jedoch noch bis Frühjahr 1993. Neben diesen beiden Highlights gibt's eine Zusatz-

Die **Chaos Engine** kommt noch vor Weihnachten (Amiga)

diskette für **Sensible Soccer** mit neuesten Ligen und Mannschaften, die **Fire & Ice**-Version für MS-DOS-Rechner sowie den CDTV-**Sensible Soccer**. Seit neuestem arbeiten Jason Perkins und Robin Levy für **Renegade**. Ihr **Ruff & Tumble** wird voraussichtlich im Sommer '93 erscheinen.

## Sierra/Dynamix

Nichts neues bei Sierra. Die Abenteuerspezialisten aus Kalifornien arbeiten mit Hochdruck an ihren drei High-Tech-Programmen **Space Quest 4**, **Quest for Glory 3** und **King's Quest 6**. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch sicher schon näheres über das MS-DOS-Trio berichten können. Ob und wann Amiga-Umsetzungen geplant sind, war noch nicht zu erfahren.

Etwas fleißiger war man offensichtlich bei Firmenanhängsel Dynamix. Die neue Demoversion vom Denkspiel **The Incredible Machine** sorgte für gepflegten Wahnsinn und das Rollenspielepos **Be-**



Fast wie im Film: **Front Page Sports Football**

trayal at Krondor ließ echte Heldenstimmung aufkommen. Die auf der Romantrilogie von Raymond E. Feist basierende Geschichte, entführt uns direkt in eine Parallelwelt, auf der wir in epischer Breite unsere Abenteuer bestehen. Ihr führt Eure Truppe aus der 3-D-Sicht durch eine detaillierte Vektorlandschaft. Landet Ihr in einem **Dungeon**, wird wie bei **Ultima Underworlds** weich gescrollt. Kämpfe werden rundenweise auf einer isometrischen Land-



# HARRIER

## *Jump Jet*

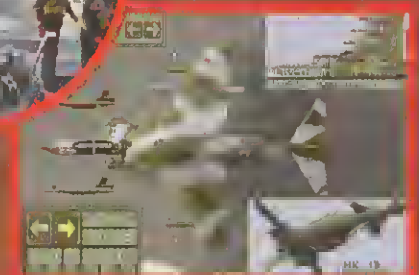


Erleben Sie diesen Jäger hautnah.

Das Flugerlebnis läßt sich nur noch steigern, wenn Sie in die britische Luftwaffe eintreten! MicroProse bringt Ihnen jetzt mit Unterstützung der Royal Air Force den *Harrier Jump Jet*.

- Setzen Sie die einzigartige Fähigkeit der Harrier zum bodennahen 'Schweben' direkt hinter der Front ein. Fliegen Sie kurze, schnelle Einzelsätze, bevor Sie zu Ihren Tarnstellungen zurückkehren.
- Erlernen Sie kurze Starts und senkrechte Landungen. Proben Sie den Schwebeflug oder Rückwärtsflug für Situationen, in denen Sie gegnerische Piloten verwirren möchten!
- Führen Sie einzigartige Kampfmanöver aus, und bewaffnen Sie dazu Ihre Harrier aus einem Riesenangebot ausführlich beschriebener Waffen.

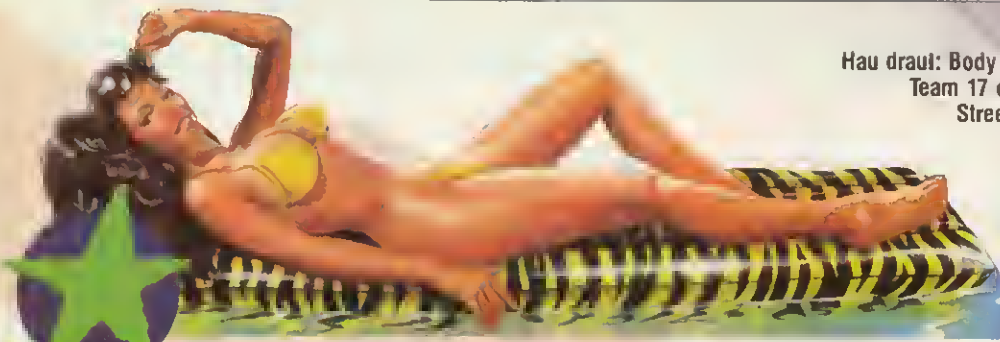
Von einzelnen Flugeinsätzen bis zum vollständigen Kampfunternehmen können Sie in diesem Spiel in das authentischste Cockpit steigen, daß es je in einem nicht vom Militär eingesetzten Simulator gegeben hat.



Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD, UK. Tel: +44 (0)666 - 504 326.



Hau drauf: Body Blows von Team 17 erinnert an Streetfighter 2.



karte ausgetragen. Beide Spiele erscheinen für MS-DOS-Rechner im November. Grafisch beeindruckend **Front Page Sports: Football**. Freunde amerikanischer Sportarten dürfen schon mal die Festplatte auf Ihrem PC freiräumen. Ebenfalls in Vorbereitung, der **Red Baron Mission Builder** und zwei Datendisketten für **Aces of the Pacific**, Simulatorflieger werden also zufriedenstellend bedient.



Betrayal at Krondor: Dynamix Rollenspiel

## Team 17

"Standlos" präsentierte Martyn Brown von Team 17 seine neuesten Produkte. Während in den Messerräumen bei einer Tasse Kaffee fleißig erzählt wurde, machten sich Martyn plus Kollegen in einem Pub um die Ecke breit. Inmitten von Jonnie-Walker-Buddeln, Biergläsern und Longdrinks gab's gleich vier neue Spiele zu bestaunen. Während das Jump'n'Knall-Spiel **Codename Assassin** seiner Fertigstellung entgegensaust (testen wir in der nächsten **POWER PLAY**), dürfen sich **Alien Breed - Special Edition '92** bietet ganze zwölf neue und erheblich kompliziertere Levels. Neben extravagant-



Codename Assassin: Team-17's Actionhammer ist fast fertig.



### MEGA-MANIA

Als Gott-Anwärter müssen Sie sich vom Anfang der Welt durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kämpfen.



### PIRATES

Sie sind in der Karibik und warten ungeduldig auf Abenteuer, Prestige und Reichtum... Geben Sie trotzdem acht, da Feinde auf Sie lauern.

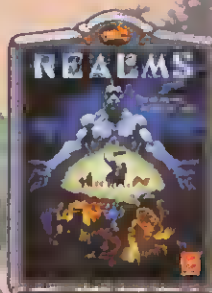


### POPULOUS

Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Volkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.

## KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN - EROBERN SIE DIE WELT

# FANTASTIC WORLDS



### REALMS

Als Thronfolger eines gestürzten Königs müssen Sie einen heiligen Auftrag durchführen, um allmächtig zu werden.



### WONDERLAND

Sie verkörpern "Alice im Wunderland". Werden Sie alle Fallen umgehen und alle Rätsel lösen können?

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH  
Aktienstrasse 62,  
W4330 Mülheim / Ruhr  
T : 0208 - 445205  
F : 0208 - 445287



ten Extrawaffen, warten miese Aliens und nette Extras. Das Spiel wird als Budgetsoftware erhältlich sein und auch ohne den ersten Teil auf Euren Amgas glänzen. Mit **Alien Breed 2** hat die Szenariodiskette jedoch nichts zu tun. Der offizielle zweite Teil wird erst Mitte 1993 erscheinen; vorerst steht lediglich das Konzept. Anfang '93 dürfen sich Comicfans auf **Superfrog** freuen. In einem Vorabmuster gab es schon mal äußerst witzige Animationen und tolle Grafik zu bewundern. Alle **Streetfighter-2**-Fans werden hingegen am **Beat'em Up Body Blows** ihre helle Freude haben. Riesige Kämpfer-Sprites und flüssige Animationen sollen Capcoms **Streetfighter 2** mächtig einheizen. Außerdem ist das Rennspiel **Overdrive** in der Mache, das jedoch nicht vor Mitte nächsten Jahres zu erwarten sein wird.

# Virgin

Wüstenstimmung bei Virgin. Um den sicherlich teuren Einkauf des Lizenzbrockens "Dune" entsprechend auszuwerten, hat jetzt Westwood noch schnell ein interessantes Strategiespiel nachgeschoben. Ihr übernehmt in **Dune 2 — The Battle for Arrakis** eines der drei Häuser Atreides, Ordos oder Harkonnens, baut Festungen, errichtet Gewürzfabriken und hebt Söldner aus. Ist die wirtschaftlich/strategische Planung abgeschlossen, dürft Ihr im Echtzeitkampf aufeinander eindreschen. Die icon-gesteuerte Action wird aus der Vogelperspektive angeboten und im November für Amiga und MS-DOS-Rechner erscheinen. Ebenfalls für November in der Pipeline, das Prügelspiel **Motorhead**. Das Programm für Metal-Fans erscheint im November für Amiga und Atari ST. Bereits im Oktober erscheint

Bereits im Oktober erscheint



**Dune 2: Hoffentlich kein Sand im Getriebe.**

das ultimative Spiel für alle Fast-Food-Süchtigen. In **MC Kids** tobt Ihr alleine oder zu zweit durch 30 Level von McDonalds Land, bewertet Euch mit McRibbs und Big Macs oder ruiniert Euch anderweitig den Magendarmtrakt. Die ballaststofffreie Kalorienbombe ist als Amiga- oder Atari ST-Rezept erhältlich. Außerdem gesichtet: **Reach for the Skies**. Wieder einmal eine Weltkrieg-2-Flugsimulation, die im November für Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Rechner abhebt.

Virgin's sehnsüchtig erwartetes CD-ROM Spiel **The 7th Guest** wird nun endgültig im Dezember erscheinen.

## U.S. Gold

Mit stolzgeschwellter Brust wurde in der U.S.Gold-Suite die Amiga-Umsetzung von **Street Fighter 2** vorgestellt. Capcom's Prügelhit macht zumindest auf dem Amiga eine annehmbare Figur. Ob auch die Spectrum- und C-64-Versionen an die Qualitäten des Automaten anknüpfen können, darf angezweifelt werden. Die Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Versionen erscheinen hoffentlich pünktlich zum Weihnachtsfest. Ebenfalls fast fertig, **Indiana Jones — The Action Game**. Unser Kumpel Indy prügelt sich auf der Suche nach Atlantis durch eine isometrische Landschaft und löst dabei kleine Rätsel. Amiga, Atari ST-, C-64- und MS-DOS-Versionen erscheinen in Bälde. *kn/vw*



### Bald fertig: The 7th Guest

AMIGA (1 MB)

1869	V 64,99
4D Sports Boxing	A 34,99
4D Sports Driving	A 34,99
A320 Airbus	A 86,99
Aces of the great War	A 34,99
Air Support	A 52,99
Bat 2	V 72,99
Battle Isle	V 64,99
Battle Isle Data Disk	V 39,99
Big Box 2	A 59,99
Birds of Prey	A 76,99
Bug Bomber	A 39,99
Bundesliga Manager Prof.	V 59,99
Civilization	V 76,99
Covert Action	A 76,99
Crazy Cars 3	A 52,99
Cruise for a Corpse	V 59,99
Das Boot	A 34,99
Das schwarze Auge	V 64,99
Der Patrizier	V 64,99
Dung, Mast+Chaos str. back	A 52,99
Dune	V 59,99
Dyna Blaster	A 59,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	V 64,99
Epic	A 64,99
Espana '92	A 59,99
Eye of the Beholder 2	V 79,99
F-15 Strike Eagle 2	A 71,99
F-19 Stealth Fighter	A 71,99
Fantastic Worlds	A 72,99
Fire & Ice	A 54,99
Formula One Grand Prix	A 76,99
Global Effect	A 64,99
Great Courts 2	V 49,99
Hägar	V 39,99
Hexuma	V 79,99
Indiana Jones 3	V 64,99
Indianapolis 500	A 62,99
Jaguar XJ 220	A 52,99
Legend	A 79,99
Legend of Valour	V 72,99
Leisure Suit Larry 5	V 64,99
Links (nur mit Festplatte)	A 64,99
Locomotion	V 39,99
Lotus 3 - The Final Challen.	A 52,99
Lure of the Temptress	V 59,99
Microprose Master Golf	A 76,99
Mad TV	V 64,99
Mad TV Data Disk	V 24,99
Mega-Lo-Mania+First Samur.	A 59,99
Might and Magic 3	V 64,99
Monkey Island 2	V 79,99
Oh No! More Lem. Data Disk	A 39,99
Oh No! More Lem. St. Alone	A 52,99
Paramax	A 24,99
Perfect General	V 76,99
Pinball Dreams 2	A 59,99
Pirates	A 56,99
Plan 9 from Outer Space	V 89,99
Populous	A 24,99
Populous 1 World Editor	A 33,99
Populous 2	A 64,99
Pot Panic	A 24,99
Police Duest 3	V 64,99
Premiere	A 52,99
Racing Masters	A 29,99
Red Zone	A 54,99
Risky Woods	A 56,99
Robin Hood (Conquest )	E 64,99
Sensible Soccer	A 52,99
Shadow of the Beast 3	A 59,99
Shooting Stars 2	A 26,99
Space Quest 4	V 64,99
Space Max	V 54,99
Special Forces	A 76,99
Sports Collection	A 59,99
Star Flight 2	A 71,99
Trekkers	A 52,99
Willy Beamish	A 64,99
Wing Commander	A 86,99
Zool	A 52,99

### IBM PC (VGA)

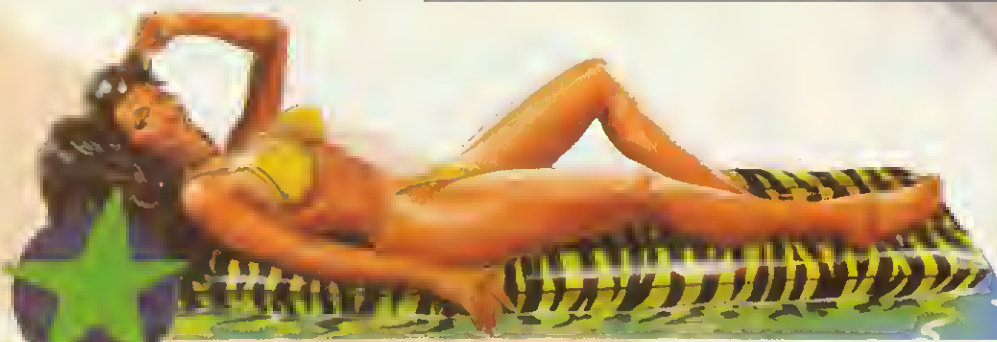
1869	V 79,99
4D Sports Boxing	A 44,99
4D Sports Driving	A 44,99
A320 Airbus	A 86,99
Aces of the Pacific	A 76,99
Air Commander	A 79,99
A.T.A.C.	A 98,99
A-Train	A 79,99
Bane of the Cosmic Forge	V 79,99
B 17 Flying Fortress	A 92,99
Bard's Tale Trilogy (1,2,3)	A 86,99
Bard's Tale Constr. Set	A 64,99
Bat 2	V 79,99
Battle Isle	V 79,99
Battle Isle Data Disk	V 39,99
Birds of Prey	A 86,99
Bug Bomber	A 54,99
Buck Rogers 2	V 79,99
Bundesliga Manager Prof.	V 59,99
Civilization	V 92,99
Cruise for a Corpse	V 59,99
D/Generation	A 44,99
Dark Queen of Krynn	V 79,99
Das Boot	A 44,99
Das schwarze Auge	V 79,99
David Leadbetter's Golf	A 98,99
Der Patrizier	V 79,99
DD 335 Miss. Disk SWotL	E 36,99
Dune	V 72,99
Dungeon Master	V 64,99
Dyna Blaster	A 64,99
Elvira 2: The Jaws of Cerb.	V 79,99
Epic	A 69,99
Espana '92	A 69,99
Eye of the Beholder 2	V 79,99
F-117 A Nighthawk	A 86,99
Falcon 3.0	A 92,99
Falcon 3.0 Mission Disk 1	A 52,99
Fantastic Worlds	A 79,99
First Samurai	A 59,99
Forge of Virtoe	A 39,99
Global Conquest	A 92,99
Global Effect	A 76,99
Grand Prix Unlimited	A 64,99
Great Courts 2	V 59,99
Gunsight 2000 Miss. Disk	A 52,99
Hexuma	V 79,99
Indiana Jones 4	V 86,99
Ishar - Legend of Fortress	A 72,99
Laura Bow 2: The Dagger	V 79,99
Legend of Valour	V 79,99
Leisure Suit Larry 5	V 79,99
Links 385 Pro	A 92,99
Locomotion	V 54,99
Lure of the Temptress	V 64,99
Mad TV	V 79,99
Mad TV Data Disk	V 24,99
Mantis	A 104,99
Might and Magic 3	V 79,99
Might and Magic 4	E 64,99
Monkey Island 2	V 79,99
Pinball Dreams	A 59,99
Powermonger	A 72,99
Prophecy of the Shadow	V 79,99
Racing Masters	A 33,99
Risky Woods	A 64,99
Scenario	V 64,99
Sherlock Holmes	V 86,99
Special Forces	A 86,99
Sports Collection	A 64,99
Star Trek	A 72,99
Secret Weapons of Luftw.	E 79,99
Ultima 7: The Black Gate	V 92,99
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	A 79,99
Ultima Underworld	A 79,99
Wing Commander 1	A 44,99
Wing Commander 2	V 86,99
WC 2 Special Operations 1	A 39,99
WC 2 Special Operations 2	A 39,99
WC Speech Acc. Pack	A 39,99
W.C. Deluxe(WC1 + Se.1&2)	A 92,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte**. **V** bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch“ **E** gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4").

Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein). Vorbestellungen sind grundsätzlich möglich. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 8,- (bei Schwed oder per Banküberweisung Kto. 121 511 69, BLZ 391 501 00, Kreissparkasse Eschweiler) zuzüglich MwSt.

Ab einem Bestellwert von DM 240,- Versand- und Portokostenfrei. Bestellungen aus dem Ausland nur per Vorkasse plus DM 16,- (Euroscheck oder Banküberweisung). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an.  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.



Noch nicht klar, ob's nach Deutschland kommt: Desert Strike für das Super Nintendo

# VIDEOSPIEL-OFFENSIVE

**E**uropa im Konsolenfieber: Während die aktuellen PC-Spiele mit gigantischen Grafikspektakeln und Soundkartensymphonien aufwarten, schleichen sich die Umsetzungen für Sega- und Nintendokonsolen durchs Hintertürchen auf den wachsenden Markt. Viele Produkte wurden nur im engsten Kreis präsentiert, manche Firma, deren Stand mit Computerspielen geschmückt war, werkelte im Stillen schon an einer Videospiepalette. Einige Hersteller gaben sich kaum

Mühe, ihre Wende von Diskette auf Modul zu kaschieren: *Elite* (durch Actionhits für C64 und Amiga bekannt) hatte nur noch ein Diskettenspiel im Gepäck. Noch ist der englische Markt der mit der größten Vielfalt verschiedener Systeme: Neben allen bekannten Computertypen, mischen auf der Insel auch die 8-Bit-Konsolen und die Handhelds kräftig mit. Auch der Kampf zwischen Super Nintendo und Sega Mega Drive ist noch nicht entschieden. wi

## Electronic Arts

Auch der amerikanische Spielekonzern Electronic Arts konzentriert sich zunehmend auf den Konsolenmarkt. Nachdem Electronic Arts in den letzten Monaten die Sega-Fans beglückte, sind nun auch die ersten Spiele fürs Super Nintendo fertiggestellt. Sportfans dürfen sich auf eine Umsetzung von **John Madden Football '93** und das Icehockey-Spektakel **NHLPA Hockey** freuen — Mega-Drive-Freunde

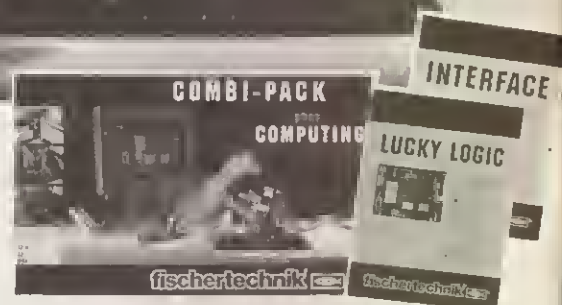
werden dafür schon mit dem dritten Teil, **NHLPA Hockey '93**, beglückt. Ebenfalls fürs Super Nintendo aufbereitet wurde das Golf-Kriegsspiel **Desert Strike**, das jedoch wie die Mega-Drive-Version nicht für den deutschen Markt gedacht ist. Bisher nur für das Mega Drive vorgestellt, wurde der Rennspielhit **Lotus Turbo Challenge** — die Super-Nintendo-Version wird der Lotus-Erfinder Gremlin wohl in eigener Regie in die Kaufhäuser bringen.



## Alles was ein Profi braucht.

Hi Atari-Fans, endlich könnt Ihr mit Eurem Computer mal wirklich was bewegen. Denn der fischertechnik PROFI COMPUTING-Baukasten bietet eine große Modell-Auswahl: vom Roboter mit Greifhand, über einen Scheckkartenleser, einen Plotter und Geldautomaten bis hin zum CD-Player. Alles mit der Super-Soft-

ware LUCKY LOGIC, mit mausgesteuerter Interaktiver Benutzeroberfläche. Dazu das INTERFACE mit 8 Digitaleingängen, 2 Analogeingängen und 4 Motorausgängen. Für alles gibt es ausführliche Experimentier- und Softwarehandbücher sowie eine Softwareanleitung. Wenn Ihr jetzt mehr Infos haben



wollt, dann ab zum Telefon und Prospekt anfordern: 074 43/12 - 3 69.

**fischertechnik**   
Alles andere ist nur Spielzeug.



## Microprose

Wie der Hauptkonkurrent Electronic Arts verstärkt auch der zweite "Amerikanische Riese", Microprose, sein Engagement auf dem Konsolensektor. Microprose, bekannt durch Flugsimulationen und komplexe Strategiespiele, wird jedoch (fast) nur für Nintendo-Hardware entwickeln und veröffentlichten: Geplant sind die actionlastige Flugsimulation **Super Strike Eagle** für das Super Nintendo (in 256 Farben und mit digitalisierten Stereo-Effekten) sowie der "kleine Bruder" **F 15 Strike Eagle** für den Game Boy. Beide Versionen sind bereits fertiggestellt und werden noch vor Weihnachten erscheinen. In der Pipeline für das Mega-Drive: **Pirates Gold**, das schon auf der Sommer-CES die ersten Segel setzte.

## Storm/The Sales Curve

Auch Storm hat sich für ein System entschieden und wird für alle Nintendo-Konsolen, nicht aber für Mega Drive und Game Gear ausliefern. Für das Super Nintendo fertiggestellt ist neben dem Vertikal-Scroller **Super Swiv** auch das Rennspiel **Indy Heat**, das Euch in "Super Off Road"-Manier über zehn verrückte Rennstrecken führt. Neu ist **Troddlers**, ein Denkspiel für zwei Personen. Ähnlichkeiten zu den erfolgreichen **Lemmings** sind nicht zu übersehen: Über die Spielfiguren Hokus und/oder Pokus versucht Ihr die niedlichen **Troddlers** durch 175 gefahrenge-spickte Levels zu lotsen. Die Automatenumsetzung **Rod Land** gibt's dafür bald für den Game-Boy. Erst im nächsten Jahr wird **Catrap** erscheinen, ein Tüftelabenteuer in verwirrender Labyrinthumgebung.

## Elite

Nach **Dragon's Lair** (kommt bald auch für das Super Nintendo) und **Joe and Mac** (Jump'n'Run-Fans freuen sich auf die Game-Boy-Version), hat Elite schon die nächsten Titel für den europäischen Markt adaptiert. Super-Nintendo-Besitzer, die auf ein knackiges Rollenspiel warten, werden im Frühjahr 1993 mit **Might and Magic 2** bedient; Sportfans kommen einen Monat später mit der Fußballsimulation **Striker** auf ihre Kosten. Doch auch der Game Boy ist für die Engländer nicht passé. Mit **Dr. Franken 2** soll dem erfolgreichen Vorgänger ein spielerisch aufgemotzter Nachfolger präsentiert werden.

## Domark

...setzt auf Sega: **James Bond: The Duel** enthält Elemente aller bekannten 007-Filme und präsentiert sich als actionlastiges Jump'n'Run im Aliens/Terminator-Stil. Mega-Drive-Besitzer, die auf pixelgenaues Springen und rücksichtsloses Ballern stehen, dürfen mit dem prominenten Filmagenten voraussichtlich noch vor Weihnachten Bekanntschaft



Für Mega Drive (unten) und Game Gear (oben): **James Bond — The Duel**



Vernebel: Ritter Dirk, der Held aus **Dragon's Lair**, stirbt nun auch auf dem Super Nintendo

# Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg  
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

### IBM

1869*	74,90 DM	F-15 Str. E. 3**	A.A.	Racing Mast.**	73,90 DM
Aces of the Pac.	74,90 DM	Falc. 3.0 M. 1**	54,90 DM	Rampart**	68,90 DM
Airbus A 320*	84,90 DM	Falc. 3.0 M. 2**	54,90 DM	Risky Woods**	66,90 DM
Airbucks*	70,90 DM	Forge of Vir.**	43,90 DM	Rex Nebula**	A.A.
Air Commander**	79,90 DM	Gateway	65,90 DM	Sea Rogue	63,90 DM
Armour Gedd.**	A.A.	Global Conq.**	93,90 DM	Scenaria*	66,90 DM
ATAC**	93,90 DM	Gr. Prix. Unl**	66,90 DM	Sherlock H.*	79,90 DM
A-Train	92,90 DM	Gunsh. M. 1	A.A.	Space Cus.**	60,90 DM
B-17 Fly. Forth.**	88,90 DM	Harrier J-jet**	A.A.	Space Quest 5	A.A.
BAT 2**	A.A.	Her. of 357. th**	71,90 DM	Special Farc.*	81,90 DM
Battle Isle	70,90 DM	H.K. Mohi. Pro	63,90 DM	Spellcast. 301	66,90 DM
Battle Isle Data	38,90 DM	Indiana J. 4**	86,90 DM	Spellcraft**	A.A.
Birds of Prey**	86,90 DM	KGB	A.A.	Sports Coll.**	66,90 DM
Buck Rogers 2*	79,90 DM	Leana Bow 2*	74,90 DM	Slat Control 2**	66,90 DM
Bug Bomber**	60,90 DM	Legend*	79,90 DM	Star Trek**	68,90 DM
Bund. Man. Pro.*	63,90 DM	Lemmings 2**	A.A.	Strategy Mast.**	73,90 DM
Capt. Camic II	A.A.	Leffth. G. R.	A.A.	Strike Comm.**	A.A.
Captive I**	66,90 DM	Les Mand.	66,90 DM	Task Force**	93,90 DM
Carl L. Chall.**	66,90 DM	Les Mand. II	A.A.	The Games S. Ch.**	66,90 DM
Carrier Strike	78,90 DM	Links Pro**	93,90 DM	The Perf. Gen.*	79,90 DM
Car. of War	A.A.	Locomotion*	60,90 DM	Theatre of War**	76,90 DM
Celica GT R.**	A.A.	Lord of Kings 2*	76,90 DM	Treas. Sav. F.*	79,90 DM
Coloss. Comp.	A.A.	Lure of Tarn.*	66,90 DM	Two Towers*	73,90 DM
Cruise f. Corp.*	60,90 DM	Mantis**	99,90 DM	Ultima 7*	73,90 DM
Dark Hall**	A.A.	Micr. Master Golf*	93,90 DM	Ultima Uw.**	73,90 DM
Darklands*	99,90 DM	Night & Magic 4	66,90 DM	Utopia*	63,90 DM
Dark Q. a. Kr.*	62,90 DM	Monkey Isl. 2*	74,90 DM	V for Victory**	69,90 DM
Das schw. Auge*	73,90 DM	Moonsbane*	60,90 DM	Waxworks*	66,90 DM
Der Patrizier*	74,90 DM	Pinball Dr.	A.A.	Wing C. Del. Ed.**	89,90 DM
Double Drag. 3**	55,90 DM	Planets Edge*	79,90 DM	Wing C. 2**	79,90 DM
Dungeon Mast.**	66,90 DM	Powermanger**	76,90 DM	Wing C. Sp. O.**	44,90 DM
Dyna Blaster**	66,90 DM	Praph. o. Shad.*	79,90 DM	Wing C. Sp. O. 2**	44,90 DM
Epic**	65,90 DM	Quest f. Glory 3	37,90 DM	Wing C. Speech**	37,90 DM

## Falcon 3.0\*\* nur 81,90 DM

### AMIGA

1869*	61,90 DM	Der Patrizier*	61,90 DM	Premiere**	61,90 DM
Air Support**	54,90 DM	DOJO Don**	54,90 DM	Pro. a. Sh.*	79,90 DM
Aquatic**	67,90 DM	Dungeon**	A.A.	Racing Mast. **	31,90 DM
ATAC**	A.A.	Dyna Blaster**	56,90 DM	Red Zone**	55,90 DM
B-17 F. Forth.**	A.A.	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Risky Woods*	56,90 DM
Bard's I. C. Set	66,90 DM	Eye of Storm**	A.A.	Sens. Soccer**	54,90 DM
BAT 2**	A.A.	Fire & Ice*	54,90 DM	Shad. of 8. 3**	60,90 DM
Battle Isle**	63,90 DM	Gatew. Ja s. F.	66,90 DM	Space Max*	56,90 DM
-Data**	38,90 DM	Humans	A.A.	Sp. Coll.**	59,90 DM
Birds of Prey**	73,90 DM	Legend**	63,90 DM	Strat. Mast.**	69,90 DM
Blinn. Br. C.**	A.A.	Lemm. **	54,90 DM	Super Hero**	A.A.
Bund. M. Pr.*	54,90 DM	Lemm. 2**	A.A.	Super Tetris**	73,90 DM
Carl Lewis Ch.**	63,90 DM	Lord of Kings*	66,90 DM	The Perf. Gen.*	73,90 DM
Centerbase	54,90 DM	Lotus I. Ch. 2**	54,90 DM	Waxworks*	66,90 DM
Civilization*	73,90 DM	Lure a. Temp.*	66,90 DM	Wing Comm.*	86,90 DM
Dark Q. of Kr.	66,90 DM	Monkey Isl. 2*	74,90 DM	Winter Chall.**	A.A.
Das schw. Auge*	66,90 DM	Outlander	A.A.	Wiz Kid**	A.A.
Deliverance**	54,90 DM	Paols. p. D.	66,90 DM	Zoop**	60,90 DM

## Airbus A 320\* nur 84,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

# SUPERPREISEN!!

\*=deutsche V. \*\*= deutsche Anl./Handbuch \*\*\*=nach nicht bekannt

Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft.

Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebü. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG





schließen — Game-Gear-Fans werden wenig später bedient. Flugsimulationen sind auf dem Mega Drive selten: mit **MIG 29** will Domark Abhilfe schaffen. Die 3-D-Fliegerei wird momentan vom englischen 3-D-Spezialisten Andrew Onions in Szene gesetzt. Ob das thematisch schwierige **International Rugby** (ebenfalls Mega Drive) in Deutschland erscheint, ist momentan noch nicht bekannt. Game-Gear-Fans sollten wiederum nach **Super Space Invaders** (einer spielerisch und grafisch leicht aufgepeppten Variante des Ballerklassikers) und dem mörderischen Geschicklichkeitstest **Prince of Persia** Ausschau halten.

## Loriciels

Rundumschlag von Loriciels: Unter dem Namen **Best of the Best — Championship Karate** wurde das Amiga-Spiel **Panza Kick Boxin** für alle Nintendo-Konsolen umgerüstet. Spielerisch hat sich nichts geändert und grafisch kann selbst die Game-Boy-Version mit dem 16-Bit-Vorbild mithalten. Zwei weitere Loriciel-Hits gibt's ab Frühjahr 1993 ebenfalls für das Super Nintendo: **Loriciel Tennis** kennen Computerfans mit gutem Gedächtnis als Amiga-Sportspiel, **Jim Powers** ist ein gelungenes Geschicklichkeitsspiel, das Insider für das bislang beste Loriciel-Produkt halten. Ob auch die Super-Nintendo-Varianten gehobenen Ansprüchen gerecht werden, erfährt Ihr in einer der nächsten Ausgaben oder in unserer Schwesterzeitschrift **VIDEO GAMES**.

## Mindscape

Die Nintendo-Rechte für die obengenannten Spiele der englischen Designer Bitmap Brothers liegen bei Mindscape: Noch in diesem Jahr werden für den Game Boy die Weltraumballerei **Xenon 2** und das futuristische Mannschaftsspiel **Speedball 2** erscheinen. Über das angekündigte **Battleships** (Game Boy) war

zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nichts zu erfahren. Für das Super Nintendo haben die Engländer wiederum ein grafisch aufgepöppeltes **Battletoads** ins Programm genommen. Entwickelt wurde der witzige Turtles-Konkurrent, wie auch die anderen Nintendo-Versionen, von Trade West. Ebenfalls für das Super Nintendo wurde der Actionknaller **Terminator** entwickelt — die Sega-Versionen kommen wie bereits erwähnt von Virgin. Ob der interessanteste Mindscape-Titel bis Weihnachten fertiggestellt ist, bleibt offen: An **Wing Commander**, der kriegerschen Weltraumoper im 3-D-Gewand, wird nun schon seit zwei Jahren gewerkelt.

## Ocean

Was Electronic Arts für die Staaten ist, stellt Ocean für den europäischen Markt dar: Der Branchenprimus hatte in London ein halbes Dutzend Pressesprecherinnen abgestellt, um auch den ausgefallensten Wünschen der versammelten Fachpresse nachzukommen. Ocean hatte (mal wieder) die dicksten Lizenztitel an der Angel: Neben den Game-Boy-Titeln **Darkman**, **Robocop 2**, **The Addams Family**, **Hudson Hawk** und **Prince Valiant**, gibt's bald auch eine Handheld-Version des Automatenoldies **Mr. Do**.

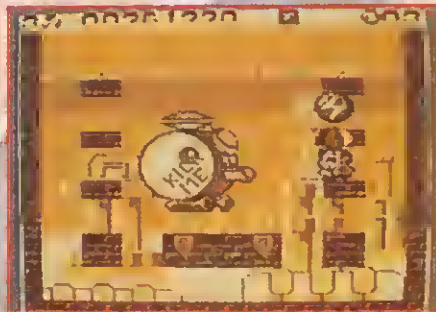
Auch für das Super Nintendo erwarb Ocean ein paar protzige Lizenzen: In **Lethal Weapon** wird geballert und gehüpft, den **Radio Flyer** steuert Ihr aus der Vogelperspektive und **Cool World** bestach in der Demoversion durch aufwendige Bonbongrafik. Den Vertrieb in Deutschland wird für alle Ocean-Produkte voraussichtlich Laguna übernehmen.

## Virgin

Der englische Multimediakonzern Virgin hatte auf der ECTS einen der größten Stände, konnte aber nur mit wenigen Neuheiten aufwarten: Neben bereits bekannten Sega-Umsetzungen wie **Xenon 2**, **Speedball 2** und **Terminator**, sind für die letzten Monate des Jahres noch **Mega-Lo-Mania** und **Superman** für das Mega Drive, **Robin Hood** für das Master System und **Super Off Road** für das Game Gear geplant. Auch eine Version von **Speedball 2** soll noch vor Weihnachten für das Sega-Handheld erscheinen.

## Der Rest in Kürze

Andrew Hewsons **21st Century Entertainment** setzt mit **Pinball Dreams** einen ihrer größten Computerspielhits für den Game Boy um. Wie in der Amiga-Variante, stehen vier verschiedene Spielfelder und eine High-Score-Liste mit Batteriepuffer zur Verfügung — Die Game-Gear-Versionen der beiden altlichen **US-Gold**-Titel, **Indiana Jones and the Last Crusade** und **Out Run Europe**, werden voraussichtlich noch im November ausgeliefert. — **Millenium**, weltbekannt durch den sympathischen Agenten-



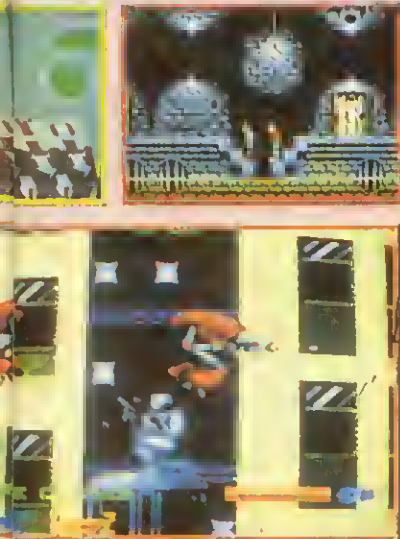
Aus Oceans umfangreichen Lennings und Mr. Do für den ... Robocop 3, Lethal Weapon



fisch James Pond, werkelt an den Super-Nintendo-Umsetzungen von **Robocod** und **The Aquatic Games**. — Der japanische Spielehersteller *Imagineer* hat es "gewagt", das Kultspiel *Populous* für den Game Boy umzusetzen. Grafisch ist das Experiment gelungen, obs der göttliche Spaß auch auf dem Monochrom-Bildschirm des Konsolen-Winzlings rüberkommt, erfährt Ihr in Kürze. Den inoffiziellen *Populous*-Nachfolger **Powermonger** und den originellen *Populous*-Clone **Megalomania** präsentiert *Imagineer* dafür bald für das Super Nintendo. — Zu guter Letzt wird's **Star Wars** bald auch für den Game Boy geben: Das französische Softwarehaus *UBI-Soft* hofft, die Handheld-Variante noch dieses Jahr in die Geschäfte zu bekommen.

## Accolade/Ballistic

Der amerikanische Computer- und Videospielhersteller Accolade hat allen bösen Gerüchten zum Trotz den Prozeß gegen Sega Amerika überstanden und präsentierte auf der ECTS eine interessante Produktpalette: Für das Super Nintendo wurde die Highway-Raserei **The Duel — Test Drive 2** umgesetzt und mit **Warp-speed** ein laserhaltiges Weltraumabenteuer exklusiv für das Super Nintendo geschaffen. Für den Game Boy setzt Accolade seine Oldie-Serie fort: Nach den Umsetzungen von *Asteroids* und *Missile Command* gab's nun **Centipede** für den Game Boy zu sehen. Einzige Game-Boy-Neuentwicklung ist der Horizontal-Scroller **Star Hawk**.



n Nintendo-Programm: Parasol Stars,  
Game Boy...  
und Radio Flyer für das Super Nintendo

# Marlboro Lights

die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# Schon mal einen freundlichen Außerirdischen getroffen? Wir auch nicht.

Neues aus dem unendlichen Weltraum. Jetzt gibt es Star Control II,™ das intergalaktische Abenteuer-Spiel. Noch außerirdischer als das bekannte Star Control. Mit 256 VGA-Farben. Für alle IBM-kompatiblen PC's.

Stell' Dir vor: Im 23. Jahrhundert bist Du Kommandant einer ganzen Raumflotte. Dein Auftrag: Finde heraus, was mit der Erde geschehen ist, die Du vor 20 Jahren verlassen hast. Auf Deiner langen Reise durch mehr als 500 Sonnensysteme mit über 3000 Planeten bist Du oft in schlechter Gesellschaft. Jede Menge fremder Wesen begegnen



Dir. Entweder Du schickst sie gleich ins Jenseits. Oder Du sprichst mit ihnen in ihrer eigenen Sprache, bevor Du ihnen den Garaus machst. Denke jimmer daran: Deine wichtigsten Waffen sind List und Tücke. Nur damit wirst Du Deine Mission erfolgreich beenden und Deinen Hauptfeind, das böse Ur-Quan-Imperium, endgültig vernichten. Viel Glück!

Deine Reise durch die intergalaktische Finsternis beginnt bei Deinem Fachhändler.

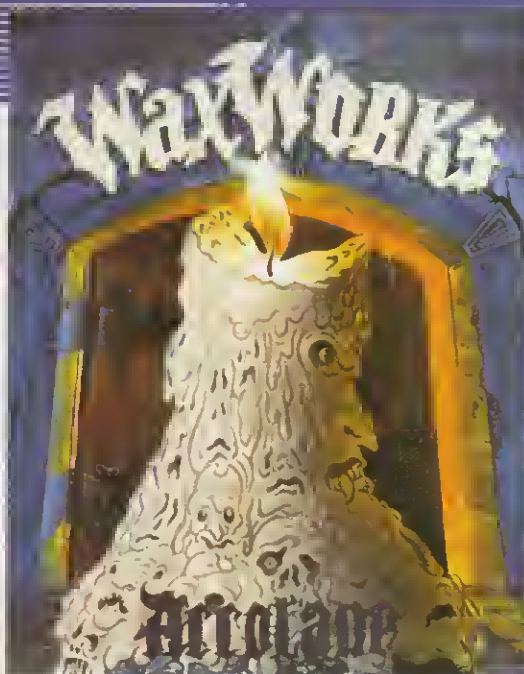
**ACCOLADE™**  
The best in entertainment software™



# Freddy Krueger würde sich in die Hose machen.

Das Testament von Onkel Boris bringt Licht in eine finstere Geschichte: Dien verschollener Zwillingsbruder Alex lebt! Doch das ist leider kein Grund zur Freude. Denn Alex hat sich in einen schrecklichen Dämon verwandelt. Schuld daran ist der Fluch eines teuflischen Zigeuners.

Waxworks, das viktorianische Herrenhaus von Onkel Boris, gehört jetzt Dir. Du hast die gefährliche Pflicht, Alex zu retten. Auf Deiner Reise durch 5 Welten wird Dir allerhand zustoßen. Das Böse lauert im England des 19. Jahrhunderts genauso wie im



alten Ägypten. Sei also wachsam.

Dann findest Du vielleicht auch Zauberbücher, Waffen und sogar nützliche Haushaltsgeräte für den Kampf gegen das Teufelspack: fleisch-fressende Zombies, grausame Geister und soviel Gesindel, daß einem fast übel wird.

Du kannst jetzt nicht mehr umkehren... Dein Fachbändler erwartet Dich schon. Er hält Waxworks™ für IBM PC und Amiga bereit.

**ACCOLADE™**  
The best in entertainment software™

# X-WING

**A** long time ago in a galaxy far, far away..." — So beginnt einer der berühmtesten und erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Der Name des Science-fiction-Klassikers ist ebenso wie die Namen der Helden (und natürlich die der Bösewichter) Legende. Wenn Han Solo, Obi Wan Kenobi, Luke Skywalker, Prinzessin Leia, C-3PO oder R2-D2 durch die populärsten Märchen der Welt, die Tech-Kulisse von Star Wars ("Krieg der Sterne"), fliegen, schlagen nicht nur die Herzen höher. Beim Anblick des stillvoll und gruselig-grausam röhrenden Mieslings Darth Vader erbebt auch heute noch das halbe Universum.

Seit 1977, dem Jahr, in dem Star Wars über die Kinoleinwände dieser Welt flimmerte, wünschen sich Fans wohl nichts sehnlicher, als einmal selbst à la Luke Skywalker mit einem furiosen Raumschiff und feuernden Lasern galaktische Bösewichter zu zerstrahlen. Jetzt, 15 Jahre nach dem Start des Films, könnte dieser langersehnte Wunsch endlich in Erfüllung gehen. Denn bei der berühmten Spieleschmiede Lucasarts (wem sonst beim Thema Star Wars) wird derzeit mit Hochdruck an dem "Wunschtraum" gewerkelt. Kein geringerer als der Schöpfer der Edelsimulationen *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, Lawrence Holland, werkelt seit rund einem Jahr mit seinem Team an dem Spiel, das

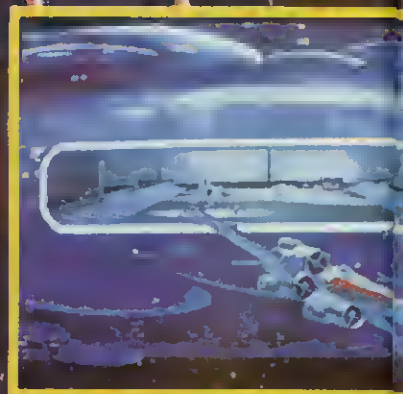
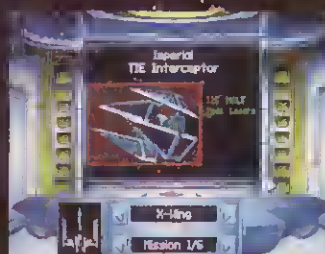
**"Möge die Macht mit Euch sein". Der Ruf der Jedi-Ritter schallt durch die Spielegalaxis. X-Wing, die langersehnte Star Wars-Simulation, macht Riesenfortschritte. Wir schauen uns hinter den Kulissen für Euch um.**

Star-Wars-Fans glücklich machen soll: *X-Wing*.

Schon der Name des Programms läßt den echten Kenner wohligh erschauern. Hat doch Luke Skywalker mit einem Raumschiff der *X-Wing*-Klasse den berühmten Todesstern zu kosmischem Staub zerblasen. Und die Aussicht, selbst, und sei es nur am Computermonitor, diesen filmgeschichtlich bedeutungsvollen Akt der Zerstörung nachzuvollziehen, läßt die Star-Wars-Freaks (nicht nur in unserer Redaktion) keinesfalls mehr ruhig schlafen. Neben der gigantischen finalen Raumstation (selbstredend mit dem Gra-

ben!) soll sich am Pixelfirmament alles tummeln, was das Star-Wars-Universum an fetziger Hardware zu bieten hat. Imperiale Sternenkreuzer ziehen ihre Bahn durch die Tiefen des Alls, *TIE* Fighter schwirren umher und liefern sich mit verschiedenen Rebellenschiffen heiße Duelle.

Ihr beginnt Eure Pilotenkarriere als Nachwuchs-Skywalker im Trainingscamp der Rebellionstruppen. Hier dürft Ihr Euch ganz gemütlich an die Bedienung der bekanntesten Star-Wars-Schiffe, den *X-Wing*, *Y-Wing* oder *A-Wing*-Raumer gewöhnen. Im Trainingskurs warten Hinderniskurse ebenso wie Zielübungsstrecken. Ist das Training verüber, wagemutige Mini-Jadis dürfen natürlich sofort einsteigen. Illegt Ihr "historisch" vorgegebene Kampfeinsatz zwischen Imperiums- und Rebellenstruppen. Fliegt Ihr dank Trainingsflug und Einzelmission



Es bräut sich was zusammen: Im Weltall sammelt sich die Rebellionsflotte.



die unterschiedlichen Raumschiffstypen im Schlaf, geht's richtig zur Sache. Drei "Campaigns" mit jeweils zwölf bis 15 Missionen, in denen Ihr aktuelle Kampfaufträge gegen das Imperium fliegt, fordert einiges an fliegerischem Können. Wer

möchte, kann die Einsatzgruppen frei anwählen, sinnvoll ist's aber, die Missionen in einer chronologischen Reihenfolge zu spielen.

Technisch ist der Anspruch an X-Wing natürlich gewaltig. Alle Objekte, Raumschiffe und selbst der

Todesstern sind in 3-D. Die Zeichentechnik basiert auf einer High-End-Mischung aus herkömmlicher Polygongrafik und dem exzessiven Gebrauch der Bitmap-Technik. Explosionswolken fehlen ebenso wenig, wie "natürlich" wirkende Laser-

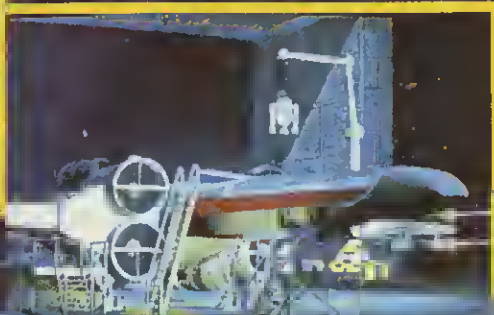


Da freut sich der Jedi-Ritter: Ein imperialer TIE-Fighter kommt in Schußweite



und anschließend bewaffnet, betankt und mit einem R2-Roboter ausgestattet...

...bevor es heißt, "Start freigegeben 'Hol Funt'!"



...auf dem Flugdeck werden die ersten X-Wing Jäger bereitgestellt...

die Re-



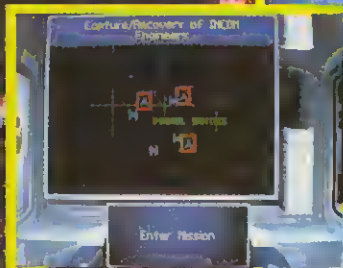
strahlen und die nahezu unvermeidlichen Filmsequenzen. Für letztere hat Lucasarts ein neues Spezialprogrammiersystem entwickelt, genannt "Landru".

Akustisch untermalt wird das Grafikspektakel durch haufenweise digitale Geräuscheffekte und Sprache (eine Soundblaster-Karte vorausgesetzt), die teilweise direkt aus dem Filmvorbild stammt. Ein freudlich geräuntes "May the Force be with You" von Alec Guinness (alias Obi Wan) schallt ebenso aus den Lautsprechern wie das rostige Röcheln Vaders. Zusätzlich zu den zahlreichen Digieffekten findet natürlich auch das aus *Monkey Island 2* und *Indy 4* bekannte Lucasarts-Musiksystem "iMuse" X-Wing Verwendung.

Zwar ist X-Wing noch nicht fertig, aber bereits jetzt sind zusätzliche Szenariodisketten und ein Nachfolger in Pla-

nung. Die Zusatzdisketten bringen neue Kampfeinsätze mit noch mehr Grafik, neuen Raumschiffen und neuen Gegnern, der Nachfolger bietet all denen Piloten, die mal auf der Seite der "bösen Buben" fliegen wollen, die Option, mit Imperiumsschiffen (z.B. den TIE-Fightern) durchs All zu rauschen.

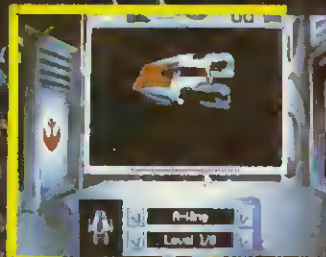
Wir halten Euch über die aktuelle X-Wing-Entwicklung natürlich auf dem laufenden. Nächsten Monat bringen wir ein Interview mit den X-Wing-Machern und neue Informationen über das Star Wars-Projekt. mh



Vor der Mission wird der Auftrag auf der Übersichtskarte erklärt



3-D-Total: Ein X-Wing nimmt einen aufliegenden Imperiumsjäger aufs Korn



## Der Film

Kaum vorstellbar, daß es noch Leute gibt, die den beliebtesten Sci-Fi-Film aller Zeiten nicht kennen oder nicht zu Hause im Schrank stehen haben. Dem solltet ihr schnellstens abhelfen und auf dem Weihnachtswunschzettel den Dreipackvideo von Fox Home-Video, ankreuzen. Alle drei Filme, *Star Wars* ("Krieg der Sterne"), *The Empire strikes Back* ("Das Empire schlägt zurück") und *Return of the Jedi* ("Die Rückkehr der Jedi-Ritter") kosten zusammen runde 99 Mark. In der form schönen Box. Achtet aber darauf, daß Ihr Euch die "Letterbox"-Edition zulegt. Hier gibt's zwar die schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand, dafür bekommt Ihr auch den "kompletten" Film geliefert und nicht eine 70-Prozent-Version. Denn bei der Vollbildfassung, wie auch bei anderen Filmen im Vollformat, fehlen gegenüber dem Original nur 30 Prozent des Bildes. Wer das nötige Equipment zu Hause hat, kann sich auch in den USA die Trilogie auf Laserdisc besorgen. Allerdings ein teurer Spaß, denn der einzelne Film auf CD kostet rund 70 US-Dollar. Hinzu kommen Fracht und Steuer. Da ist man schnell bei 130 Mark pro Film.



# SUPERVISION

## UNGLAUBLICH TAUGLICH:

**GRÖßER!**

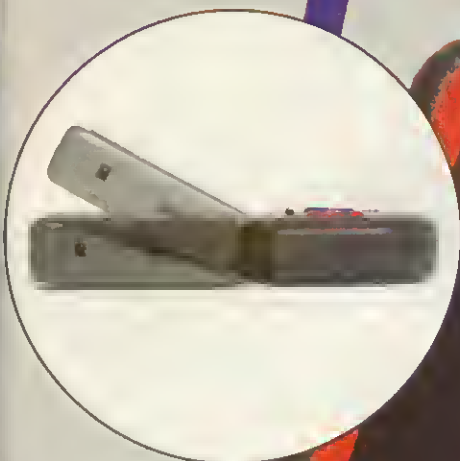
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

**BESSER!**

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

**GÜNSTIGER!**

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joystick
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stere-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzodapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

**SUPERVISION**

**Video-Action mit System!**

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagen und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG  
SPIELE-BERLIN**

# PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

## Amiga

1869	72,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator (kpl. dt.)	109,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
B.A.T.I.I.	* o.A.
Battle Isle Doto Disk I	43,50 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Civilisation	79,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Dork Queen of Kryn	65,50 DM
Das schwarze Auge	* 76,00 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	72,50 DM
Dyno Blaster	69,00 DM
Elviro II	71,50 DM
Epic	69,00 DM
Exodus 3010	69,00 DM
Eye of the Beholder II (kpl. dt.)	87,00 DM
Grand Prix	72,00 DM
Golf (Microprose)	78,50 DM
Gun Ship 2000	* 86,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Doto Disk	43,50 DM
Links	79,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	85,00 DM
Mod TV	74,50 DM
Might and Magic III	72,00 DM
Pacific Island	69,00 DM
Perfect General	79,50 DM
Populous 2	69,00 DM
Red Zone	61,00 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wing Commander (kpl. dt.)	86,50 DM
Wolfspack 1 MB	72,00 DM

## MS-DOS

1869	86,50 DM
Ace of Pacific	79,50 DM
Airbus A32D	99,00 DM
ATAC	* 99,50 DM
B.A.T.I.I.	* o.A.
Battle Isle	HD 86,50 DM
Battle Isle Doto Disk I	43,50 DM
Birds of Prey	* 94,00 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
B.17	96,50 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Darklands	* 99,50 DM
Das schwarze Auge	86,50 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	86,50 DM
Dune	79,50 DM
Eye of the Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Elviro II	83,00 DM
F153	* o.A.
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Gun Ship 2000 Sc. disk	* 61,00 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Harrier Jump Jet	* 99,50 DM
Indiana Jones IV (kpl. dt.)	* 95,00 DM
Lemmings 2 more!	69,50 DM
Lemmings Doto Disk	58,00 DM
Links Pro	* 99,50 DM
Lord of Rings II	76,50 DM
Mod TV	86,50 DM
Mega Lomania	* o.A.
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Powermonger	82,00 DM
Pacific Island	76,50 DM
Perfect General	86,50 DM
Rex Nebula	* o.A.
Sherlock Holmes (kpl. dt.)	* 94,00 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Twilight 2.000	* 86,50 DM
Ultima VII (kpl. dt.)	* 99,50 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	86,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Comm. II (kpl. dt.)	VGA 94,50 DM

## ATARI ST

Airbus A32D	99,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Castles	* 71,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Elviro II	72,00 DM
Epic	69,00 DM
Fate Gates of Down	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	79,50 DM
Knight of the Sky	79,50 DM
Pacific Island	69,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Doto Disk	38,50 DM
Turtles II	72,00 DM
Wolfspack	65,00 DM

\* Vorankündigung, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bitte fordern Sie unsere  
**KOSTENLOSE PREISLISTE** an!  
(Bitte Computertyp angeben!!!)

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.  
Vork. DM 6,- Postnachn. DM 9,- Ausland Vork. DM 25,-  
Vorbestellungen möglich.

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

**PEROKA SOFT**

Petra Schurig  
Postfach 100527, 4019 Monheim

Telefon: 02173/51351  
02173/56906

## preview

Die grüne Hölle ruft:  
In "Access" neuem  
Abenteuer toben wir durch  
den brasilianischen Regen-  
wald und legen teuflischen  
Bio-Wissenschaftlern das  
dreckige Handwerk.

In den dreißiger Jahren produzierte Hollywood "Cliff hanger" am laufenden Band. "Klippenhänger" deshalb, weil der Held des Films am Ende einer Szene in einer aussichtslosen Lage war. Er baumelte etwa an einem hauchdünnen Seidenfaden über einer Schlangengrube, stand allein der ganzen Kamelreiterarmee von Kabiristan gegenüber oder fiel brennend, an Händen und Füßen handlich verschnürt, aus dem hundertsten Stockwerk des Empire State Buildings.

Nur ein Wunder oder die Tricktechniker konnten dann noch für Rettung sorgen. Bekannte Darsteller in diesen relativ billig produzierten Abenteuerschinken waren Douglas Fairbanks Jr. und Errol Flynn. Die beiden tobten durch exotische Dschungelpyramiden, allesamt im Studio mit Pappmaché nachgebaut, vernaschten Frauen jeder Hautfarbe im Dutzend und brachten ganze Gangsterhorden zur Strecke. Direkte Nachkommen der beiden angejahrten Althelden sind Indiana Jones und Alan Quartermain. Mit seinem untrüglichen Instinkt für Bares hat Steven Spielberg das alte Filmgenre neu belebt und in nie gekannte spektakuläre Höhen geführt.

Keine Frage, daß auch die Computerabenteurer in vollen Zügen aus dem alten Geschichtenschatz schöpfen. Von Zak McKracken über Heart of China bis Indy Jones wird zitiert und abgekupfert, was das Zelluloid hergibt: Die Helden düsen quer durch alle Kontinente, sind meist in weiblicher Begleitung und stehen vor titanischen Aufgaben in exotischer Umgebung.

Im aktuellen Fall schlägt es uns mitten in den Amazonas-Dschungel von Brasilien. Unser kleiner Bruder hat dort an einer wissenschaftlichen Expedition teilgenommen und



Loserbonus: Wer nicht weiterweiß, bekommt einen Tip.

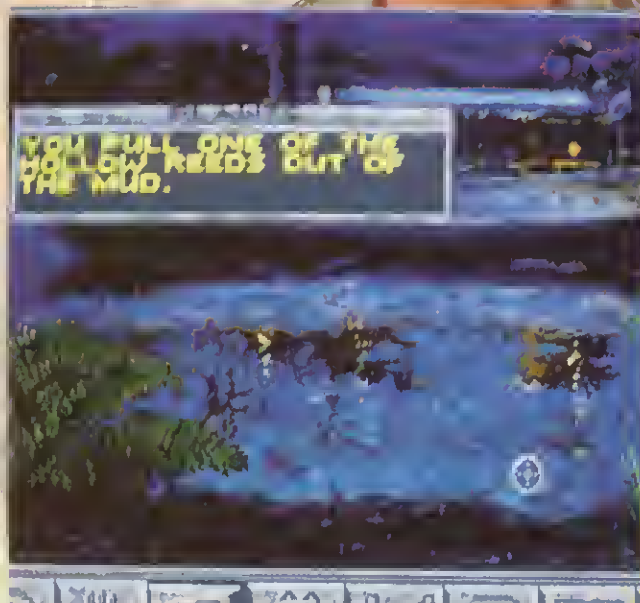
Schmuddlig: Mit dem Kapitän geht's sicher zu den Fischen.







Hoppla: Da haben wir was falsch gemacht.



Befehlsgewalt: Rätselknacken per Icon-Leiste.



gilt seit Wochen als vermißt. Da Blut bekanntlich dicker ist als Wasser, schultern wir den Rucksack, stecken die Machete in den Gürtel und schiffen uns auf einem Flußdampfer ein. Im Laufe unserer Abenteuer bringen wir eine Gangsterbande zur Strecke, jagen Monsterameisen und graben nach den Rubinen des spanischen Aztekenschlächters Cortez.

Chris Jones und Doug Vandegrift, die schon für die beiden Vorgänger *Mean Streets* und *Martian Memorandum* verantwortlich zeichneten, setzen auch im neuen Dschungelabenteuer auf filmgerechte Grafikaufbereitung. Immer wenn wir uns mit Personen im Spiel unterhalten, wird ein animiertes Digibildchen geladen. Auch sonst hat sich zum Vorgänger *Martian Memorandum* nicht viel geändert. Der Held wird wieder mit einer kleinen Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand gesteuert. Ihr könnt Gegenstände betrachten, aufnehmen oder benutzen. Den Rätseln kommt ihr über ein kleines Schwätzchen mit anderen Personen näher. Wer trotzdem im Dschungel steckenbleibt, darf eine Hilfsfunktion anklicken und ein paar nützliche Hinweise verinnerlichen. Unser Held darf sich mausgesteuert frei im Bildschirm bewegen; marschieren wir über den Rand des Monitors, wird eine neue Grafik geladen. Um eine filmgerechte Atmosphäre zu erzeugen, arbeiten Doug und Chris mit unterschiedlichen Kameraperspektiven, Schwenks und Rückblenden. Steht mal wieder einer der häufigen Bildschirmode an, gibt's vorher eine Schockwarnung. Ängstliche Naturen dürfen sich dann die Hände vor die Augen halten. PC-Besitzer sollten schon einmal 8 MByte auf ihrer Festplatte freischaufeln, wenn sie im Computerdschungel verloren gehen wollen. Demnächst auf dieser Leinwand.

vw

## SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Video LCD Spielhits

# SUPER VISION

und

## GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision  
LCD Video Game  
SV 100 119,- DM  
(Mit CHRYSTBALL Modul)

Block Buster	SV100/01	34,90DM
Hash Blocks	SV100/02	34,90DM
Carrier	SV100/04	34,90DM
Eagle Plan	SV100/05	34,90DM
P52 Sea Battle	SV100/06	34,90DM
Linear Racing	SV100/07	34,90DM
Pac Boy and Mouse	SV100/08	34,90DM
Ssnake	SV100/09	34,90DM
Alien	SV100/10	39,90DM
Hera Kid	SV100/11	34,90DM
Mah Jongg	SV100/12	34,90DM
Challenger Tank	SV100/13	34,90DM
Police Bust	SV100/14	34,90DM
Pro Tennis	SV100/15	34,90DM
Chimera	SV100/16	34,90DM
Space Fighter	SV100/17	39,90DM
Honey Bee	SV100/18	34,90DM
Olympic Trials	SV100/19	34,90DM
Matta Blatta	SV100/20	39,90DM
Grand Prix	SV100/21	39,90DM
Super Block	SV100/22	34,90DM
Brain Power	SV100/23	34,90DM
2 in 1 (Eagle Plan + Hash Block)	SV100/24	34,90DM
Jaguar Bomber	SV100/25	34,90DM
TASAC 2102	SV100/26	39,90DM
Happy Roce	SV100/27	39,90DM
Super Pang	SV100/28	39,90DM
Galactic Crusader	SV100/29	39,90DM
Dancing Blocks	SV100/30	39,90DM
Final Combat	SV100/31	39,90DM
Penguin Hideout	SV100/32	39,90DM
Cross/Buster	SV100/33	34,90DM
Soccer Champion	SV100/34	34,90DM
Happy Pair	SV100/35	a.A.
John Adventure	SV100/36	a.A.
Pa Po Team	SV100/37	a.A.
Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
Magincross	SV100/39	a.A.



Game Master  
LCD Video Game  
GM 6622 99,- DM  
(mit Folling Block Modul)

Ga Bang	GM6622/01	19,95DM
Continental Galaxy	GM6622/02	19,95DM
Hyperspace	GM6622/03	19,95DM
Space Castle	GM6622/04	19,95DM
Bubble Boy	GM6622/05	19,95DM
Kung Fu	GM6622/06	19,95DM
Pinball	GM6622/07	19,95DM
Tennis	GM6622/08	19,95DM
Fußball	GM6622/09	19,95DM
Autorennen	GM6622/10	19,95DM

Zu bestellen bei:

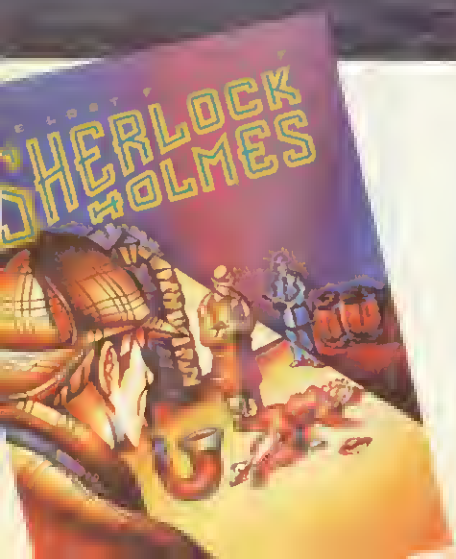
JC Service Center  
Mozartstr. 39  
O-1633 Mahlow  
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

**„THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES" GANZ**

**UND GAR NICHT ELEMENTAR, MEIN LEIBER WATSON.**



London, 1888.

Ein Mörder treibt sein Unwesen in den finsternen Gassen der Londoner Altstadt.

Sein Opfer, eine junge Schauspielerin, liegt in einer Blutlache vor dem Bühneneingang des Regency Theaters.

Scotland Yard befürchtet, daß Jack the Ripper sein Schreckensregime wieder aufgenommen hat.

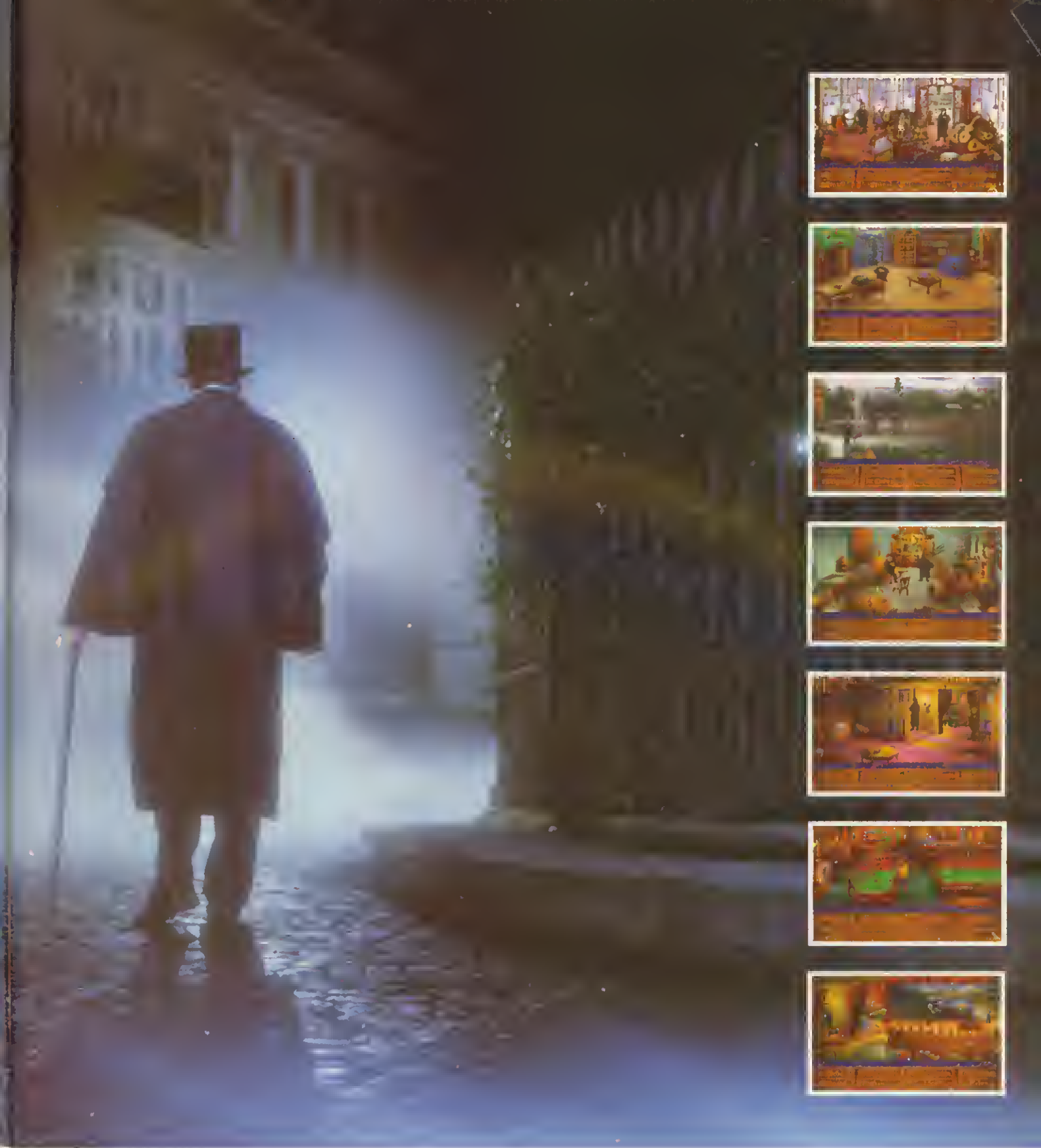
Sie allein, in der Rolle des Sherlock Holmes, unterstützt von Ihrem treuen Begleiter, Dr Watson und den kleinen Freunden von der Baker Street, können die wahre Identität des Mörders klären.

Doch selbst für den berühmtesten Detektiv aller Zeiten wird dies eine harte Nuß sein.

"The Lost Files of Sherlock Holmes, The Case of the Serrated Scalpel"s vermittelt eine bisher unerreichte Realität in einem Spiel, das sich die allerneuesten technischen Errungenschaften zunutze macht.

Hier ist Ihre Chance, Ihre Spürnase unter Beweis zu stellen.





Suchen Sie nach den Hinweisen, die an mehr als 50 verschiedenen authentischen Schauplätzen versteckt sind. Dank der 256-Farben-VGA-Grafik und spitzenmäßigen Animationen werden Sie in die Atmosphäre Londons zur Zeit Königin Victorias versetzt.

Überprüfen Sie die Geschichten und Alibis von Dutzenden von verschiedenen Personen, viele davon alte Bekannte aus den Originalerzählungen von Conan Doyle, und versuchen Sie zu eruieren,

wer die Wahrheit sagt und wer Sie an der Nase herumführt.

Je näher Sie dem Mörder auf den Fersen sind, je mehr die Spannung und die Intrige steigt, desto intensiver wird der Nervenkitzel - dank der brillanten musikalischen Untermalung und der digitalisierten Sprache.

Also setzen Sie sich Ihre gute alte Sherlock-Holmes-Mütze auf, stecken Sie sich die Lupe in die Manteltasche und machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Softwareladen.

**ELECTRONIC ARTS™**

Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

# **Nach einer Simulationsflaute kündigt sich eine ganze Staffel neuer Flugsimulationen an. Wir präsentieren Euch einen der Hoffnungsträger: *F-15 Strike Eagle 3*.**

Vor rund einem halben Jahrzehnt trafen sich ein hoffnungsvoller Nachwuchsprogrammierer und ein Expilot zum lauschigen Spielstellige in einer lokalen Automatenhalle. Die Namen der beiden: Sid Meier und Bill Stealey. Beim gemeinsamen Fachsimpeln über einen Flugsimulationsautomaten wurde die Idee zu einem der berühmtesten Computerspiele geboren: *F-15 Strike Eagle*. Sid Meier murmelte begeistert: So was wie auf diesem Automaten programmiere ich auch für einen Heimcomputer. Stealey, nahm die Idee auf und versprach Meier: "Wenn Du es schaffst, eine Flugsimulation für Heimcomputer zu programmieren, schaffe ich es, das Ding zu verkaufen!". Die Geburtsstunde von *F-15 Strike Eagle* war damit zugleich die Grundsteinlegung der Firma Microprose.

Wie von den beiden Spielepionieren beschlossen, startete nach einigen Fehlversuchen die erste F-15 auf dem beliebten Heimcomputer C64. Für damalige Verhältnisse war die C64-F-15 eine echte Sensation. Fixe 3-D-Grafik in dieser Güteklasse hatte man auf Commodores Kleinrechner bis dato nicht gesehen. Das erste F-15-Projekt wurde ein Riesenerfolg und gilt als eine der ersten anspruchsvollen Flugsimulationen der Computerspielgeschichte.

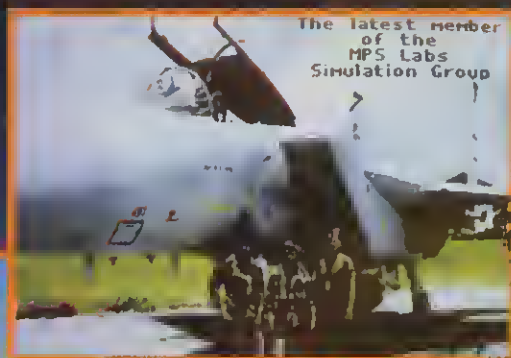
Die Jahre kamen und gingen und der C-64 wurde durch stärkere und erheblich leistungsfähigere Computer abgelöst. Ein Grund mehr, das Erfolgsspiel *F-15-Strike Eagle* neu aufzulegen. Der offizielle Nachfolger, mit einer schlichten "2" als solcher gekennzeichnet, machte vor allem auf PCs die Runde. Die PC-Version nutzte die damaligen Möglichkeiten eines ATs voll aus. Ultrafixe 3-D-Grafik und protzige VGA-Grafik versetzten viele Spieler in Entzücken. Damit nicht genug:

Microprose startete mit *F-15 Strike Eagle II* ein äußerst ehrgeiziges Projekt. Den *F-15*-Spielautomaten. Spötter behaupten noch heute, daß der Automat nur entwickelt wurde, damit Firmenchef Stealey zu Hause eine Coin-up-Maschine aufstellen konnte. Für das prestigeträchtige Projekt gaben sich die Entwickler nicht mit Kleinkram zufrieden: Extra für die komplexe 3-D-Welt des Automaten wurde eine passende Hardware entwickelt. Mit der Vorgabe, das Beste zu kreieren, das je am Himmel kreiste, griffen die Hardwareentwickler nur zu den feinsten Zutaten. Das Resultat der Hardwareorgie: Die Platine des *F-15*-Automaten wurde so teuer, daß Microprose finanziell fast den Boden unter den Füßen verlor. Die Betonung liegt auf "fast". Denn kurz nach dem finanziellen Schleudertrauma, schlingerte Microprose wieder auf Erfolgskurs. Das nächste System, auf das sich die Microprose-Programmierer stürzten, war der Amiga. In der Mitte letzten Jahres war die *F-15 Strike Eagle 2* endlich auch auf Commodores Spieleheldin startklar. Aufsehen erregte die Amiga-Version nicht nur durch überdurchschnittliche Grafik und peppigen Sound, sondern auch durch ein umstrittenes Libyen-Szenario. Über die bislang letzte Konvertierung durften sich



Mit dem Nachbrenner über das Kampfgebiet

Die F-15-Macher stellen sich selbst vor



The latest member of the MPS Labs Simulation Group



Kuwait City glänzt in farbenfroher VGA-Pracht





die simulationshungrigen Mega-Drive-Besitzer freuen. Selbst auf der schwierig zu programmierenden Konsole entäuschte die F-15 ihre Fans nicht.

Im PC-Bereich wurde es nach der *F-15 Strike Eagle 2* sowie einer nachgeschobenen Szenario-Diskette, still um den Microprose Leib- und Magenjet. Im Zeitalter von schnellen 386ern, VGA- und Soundkarten hat der Zahn der Zeit inzwischen beträchtlich am zweiten Teil genagt. Deshalb entschied sich Microprose für eine Fortsetzung der Fortsetzung. Seit fast zwei Jährchen sitzen die Entwickler bereits an *F-15 Strike Eagle 3*. Jetzt ist es endlich soweit: Der legendäre *F-15 Strike Eagle* rollt noch in diesem Jahr in der dritten Auflage aus dem Hangar. cd/mh

## Technischer Höhenflug

Das Spieldesign des neuen F-15-Simulators ist an die letzten Microprose-Flieger, den *F-19 Stealth Fighter* und das Hubschrauberdrama *Gunship 2000* angelehnt. Allerdings nur angelehnt, denn technisch und spielerisch soll es bei *F-15 Strike Eagle 3* eine ganze Menge neuer Features geben.

Eine reine Polygon-Umgebung wie die *Gunship*-Welt werdet Ihr bei *F-15 Strike Eagle 3* vergeblich suchen. Denn auch Microprose hat die Zeichen der Zeit erkannt und stellt den Grafikstil auf eine Mischung aus herkömmlicher 3-D-Technik und Bitmap-Darstellung um. Vor allem die Flugzeuge und die zahlreichen Bodendetails werden im neuen F-15 Teil komplett überarbeitet. Von schnöden Klötzchen oder gar faden Flächen keine Spur. Eine Grafikkombination, die sich nicht nur sehen lassen kann, sondern auch el-

nen hohen Grad an Realismus verspricht. Wer sich in die F-15 setzt, wird außerdem eine Menge zu hören bekommen. Alle gängigen Soundkarten spielen auf. Die Lautsprecher werden durch Explosionen in Digi-Pracht erschüttert. Ebenfalls geplant: Glasklare Sprachausgabe.

Nicht nur an der Technik feilt den Designer; Auch spielerisch wird sich einiges ändern. Wer je einen frühen F-15 Teil flog, ärgerte sich kaum über einen abgerissenen Flügel. Denn auch mit einem halben Rumpf zog der stählerne Vogel seine Bahn, wie eine junge Libelle. Zudem entpuppte sich der offizielle Vorläufer zu *F-15 Strike Eagle 3* als ziemlich actionlastig — für beinharte Simulationsfans eher ein Greuel. Der dritte Teil der F-15-Saga soll konzeptionell für beide Spielertypen einiges an Abwechslung bieten. Gelegenheitspiloten erfreuen sich an leichter Bedienung und Simpelmissionen, Experten fühlen sich erst in hohen Schwierigkeitsgraden wohl.

Um makabre Szenarien noch nie verlegen, verspricht *Microprose* neben einem halben Dutzend anderer Einsatzorte den Luftkrieg um das Emirat Kuwait. Die typischen Aufgabenstellungen eines zünftigen F-15 Piloten unterteilt sich in zwei wesentliche Bereiche: Den Angriff auf Bodenziele militärisch genutzte Gebäude oder wichtige Bodeneinheiten. Mit von der Feindpartie sind deshalb Panzer, wie der T-72, oder Flugabwehr-Stellungen, wie die SA-12. In der Luft bekommt Ihr es ebenfalls hauptsächlich mit Gegnern russischer Bauart zu tun. Vom Kampfhubschrauber "Mi-24-Hind", bis zum Edeljet "Mig-29", reicht das Gegner-



Ein unbegrenztes Waffenarsenal macht die F-15 unbesiegbar



Die Wüste lebt: Mit der F-15 über Polygon-Berge.



Neueröffnung!  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96



# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx \*Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg · Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen · Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

Baden: Freiburg  
10-18.30 Uhr  
0761/382590

Württemberg: Aalen  
10-18.30 Uhr  
07361/680663

N-Sachsen: Hannover  
10-18.30 Uhr  
0511/321796

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21, -  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF · WALLSTRASSE 21

## HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack  
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor  
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +  
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0  
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:  
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95  
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95  
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:  
Thrustmaster DM 199,00

ZUBEHÖR:  
elektr. Bootselektor DM 44,95  
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95  
Reis-Ware Maus DM 79,95  
Color-Maus-Gratifik. m. Pad DM 99,95  
Synco Express 3 DM 99,00  
Amiga Action Replay 3i, A500 DM 199,00  
Amiga Action Replay 3i, A2000 DM 219,00  
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00  
Volloptische Maus DM 119,00  
Crystal Trackball DM 114,00  
Nullmodem-Kabel DM 29,95  
Sunline Mouse DM 79,95  
Druckerständer DM 34,95  
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95  
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00  
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00  
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00  
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 79,00  
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00  
AMIGA 500 plus DM 849,00  
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00  
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:  
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00  
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00  
mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95  
mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95  
mit Uhr + Akku abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG  
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:  
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Blg. Agnus vorhanden:  
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:  
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN  
3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. I. A 500 DM 144,00  
3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. I. A 500 DM 154,00  
3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00  
Laufwerke für PC 3.5", 1.44 MB DM 159,00  
Laufwerke für PC 5.25", 1.2 MB DM 169,00  
Einbaulaufwerke für 3.5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:  
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00  
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00  
Preis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:  
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00  
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00  
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.958,00  
Preis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:  
Golem 50 MB DM 969,00  
Golem 100 MB DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:  
Golem 50 MB DM 969,00  
Golem 100 MB DM 1.269,00  
Kupke/Golem Turboboards inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00  
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00  
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95	Falcon 3.0 Mis 1	-	-	64,95
A-Train	-	-	99,95	Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
ATAC	-	-	107,95	Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Abandoned Places	78,95	-	82,95	Floor T3	72,95	-	84,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95	Gateway	-	-	84,95
Air Support	64,95	-	-	Global Conquest	a.A.	-	107,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Global Effect	84,95	-	89,95
Airline	-	-	72,95	Sublins	72,95	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95	Grand Prix Unlimited	a.A.	-	64,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Apolydia	72,95	-	-	Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.	Gunship 2000	a.A.	-	87,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Hardball III	a.A.	-	87,95
B.A.T. 2	a.A.	-	92,95	Hardpool 2	78,95	-	89,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95	Head to Head	79,95	79,95	89,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Heimfahrt	74,95	84,95	89,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95	Heroes 357	-	-	87,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.	Hook	2,95	-	78,95
Betrayer of Kond., Legacy	a.A.	a.A.	a.A.	Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	-	a.A.	Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Birds of Prey	74,95	-	99,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Black Crypt	64,95	-	-	Jaguar XJ 20	84,95	a.A.	-
Black Sect	78,95	-	89,95	Kings Quest 5 dt.	88,95	-	99,95
Boo Quest	-	-	89,95	Knight's o.t. Sky	77,95	87,95	94,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Master God. of Phobos	-	-	114,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.	Mege	72,95	72,95	-
Car Driver, Bard's Tale 1	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	99,95
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95	Lemmings	62,95	62,95	-
Castles	72,95	-	79,95	Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings 3	62,95	62,95	74,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	Leslie's L.A.	-	-	89,95
Civilization dt.	87,95	-	84,95	Limbo	-	-	44,95
Championship Manager	72,95	-	72,95	Limbo 2	99,95	-	86,95
Codeman Assassin	a.A.	-	-	Limbo 3	-	-	44,95
Convastator Data	42,95	-	42,95	Limbo 4	-	-	44,95
Crisis i.t. Cremlin	104,95	-	104,95	Limbo 5	-	-	44,95
Cruise for a Corps	72,95	-	78,95	Limbo 6	-	-	107,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-	Limbo 7	87,95	-	84,95
Cytron	69,95	a.A.	-	Limbo 8	69,95	69,95	-
Dark Queen of Mynn	-	-	78,95	Limbo 9	a.A.	a.A.	-
Dark Hall	-	-	a.A.	Limbo 10	72,95	-	79,95
Darklands	-	-	107,95	Limbo 11	65,95	a.A.	a.A.
Dynablaster	-	-	-	Mad Max 2	74,95	74,95	87,95
Darkman	72,95	72,95	-	Mad Max 3	74,95	74,95	87,95
Darkseed	-	-	98,95	Mad Max 4	74,95	74,95	87,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.	Mad Max 5	74,95	74,95	87,95
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95	Mad Max 6	74,95	74,95	87,95
Devil's Dunge	64,95	64,95	-	Mad Max 7	74,95	74,95	87,95
Dylan Dog	-	-	a.A.	Mad Max 8	74,95	74,95	87,95
Dynablaster	78,95	a.A.	-	Mad Max 9	74,95	74,95	87,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Mad Max 10	74,95	74,95	87,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95	Mad Max 11	74,95	74,95	87,95
Elvira 3	a.A.	a.A.	a.A.	Mad Max 12	74,95	74,95	87,95
Epic	72,95	-	78,95	Mad Max 13	74,95	74,95	87,95
Espania	79,95	-	92,95	Mad Max 14	74,95	74,95	87,95
Eternam	-	-	89,95	Mad Max 15	74,95	74,95	87,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-	Mad Max 16	74,95	74,95	87,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Mad Max 17	74,95	74,95	87,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95	Mad Max 18	74,95	74,95	87,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95	Mad Max 19	74,95	74,95	87,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95	Mad Max 20	74,95	74,95	87,95
Exodus 3010	78,95	-	-	Mad Max 21	74,95	74,95	87,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Mad Max 22	74,95	74,95	87,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Mad Max 23	74,95	74,95	87,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	104,95	Mad Max 24	74,95	74,95	87,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Mad Max 25	74,95	74,95	87,95

Neu! Neu! Neu!  
Funny-Software in  
4000 Düsseldorf  
Wallstraße 21  
(Altstadt)  
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Power Monitor	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Pushover	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Shipyard Tycoon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula	-	-	124,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Beast 3	73,95	-	-
Shadowlands	78,95	72,95	78,95
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Aht dt.	99,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	69,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spellhammer	a.A.	a.A.	-
Star Trek	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Striker	72,95	72,95	-
Superfrog	a.A.	a.A.	a.A.
Super Hero	74,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vroom Data	44,95	-	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	a.A.
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Zool	73,95	a.A.	-

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

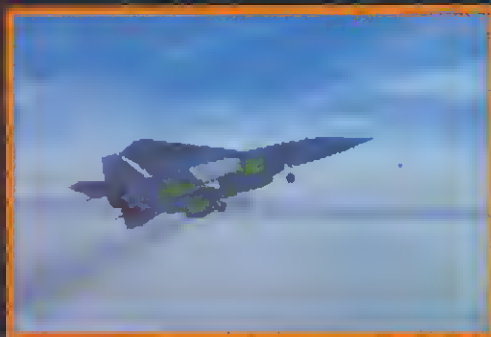




Die neue F-15 läßt sich aus einer frei wählbaren Außenansicht betrachten



Im dritten Teil zeigt sich die F-15 Strike Eagle Bitmap-orientiert



spektrum. Unbestätigten Gerüchten zufolge, soll es sogar Szenarien geben, in denen der F-15-Pilot gegen westliches Equipment antreten muß. Ein reines F-15-Duell rückt da in den Bereich des Möglichen.

Wargo ein ehemaliger Pilot. Als frischgebackener Absolvent der Air Force Academy beendete er 1973 seine Ausbildung. Bei der USAF flog er anschließend 19 Jahre alle Maschinen, die in sein Einsatzge-

## Technikpower

Warum legt Microprose wohl Wert auf eine F-15-Simulation? Während Konkurrenz-Softwarehäuser ein Programm nach dem anderen für den angeblichen Wundervogel F-16 veröffentlichten, bleibt Microprose der F-15 treu. Mit gutem Grund. Denn ein entscheidendes Manko des Leichtgewichts F-16 ist die verhältnismäßig schlaife Bewaffnung. Die Tragfähigkeit des älteren Bruders F-15 liegt bei ungefähr 15 Tonnen. Damit ist neben der sechsläufigen Gatling-Kanone "Vulcan" (Kaliber 20 mm) genügend Platz für weitreichende Luft-Luft-, eine erkleckliche Zahl Luft-Boden-Raketen und ein paar Tönnchen Bomben. Älten Simulationshasen sind die einschlägigen Namen wie "Sidewinder", "AMRAAM", "Harpoon", "MK-84" oder "Maverick" längst bekannt.

Natürlich fliegt ein hochgezüchteter und mit Elektronik vollgepfropfter Vogel wie die F-15 auch nachts. Mit Radarleitstrahlen wird Euch der Weg gewiesen, die Informationen aus der näheren Umgebung bekommt Ihr aus dem FLIR/TV/Laser System, das Euch die Nacht zum Tag macht.

## Neue Männer braucht das Land

Microprose heuerte für ihr neues Projekt mit Lt. Col. George "Wildmann" Wargo einen kompetenten Mann an. Wie auch Bill Stealey, ist George



Aus dem Cockpit bekommt Ihr alle Informationen zum Flug



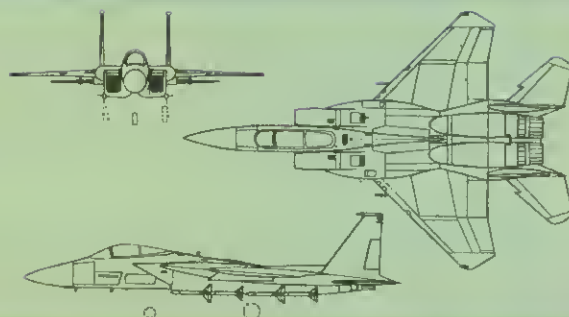
Im Dunkeln ist gut munkeln: Das FLIR/TV/Laser-Zielsuchsystem in Action.

biet paßten. In seinen über 4000 Flugstunden saß er am Steuerknüppel der T-37, der AT-33, der F-5E und von vier F-15 Modellen. Seine Flugleistungen brachten ihm bald den Ruf eines "Top Gun" ein. In F-15 Strike Eagle 3 wird George Wargo das Spieldesign gestalten und besonders auf ein realitätsnahes Piloten-Feeling achten.

## Die F-15 im Wandel der Zeiten

Als Nachfolgemodell der F-4 Phantom 2 begann die Entwicklung der F-15 in der Mitte der 60er Jahre. Die Originalkonzeption sah eine hohe Luftkampfüberlegenheit mit gleichzeitigen Bodenangriffsmöglichkeiten vor. Die erste F-15 wurde 1974 in den Dienst der USAF gestellt. Im Laufe der Jahre durchlief die F-15 mehrere Modernisierungsstufen. Die aktuelle Version der F-15 ist immer noch der Traumjet vieler USAF-Piloten.

Hersteller:	Mc Donnell Douglas
Leermasse:	12700 kg
max. Startmasse:	30845 kg
Höhe:	5,6 m
Länge:	19,4 m
Spannweite:	13,1 m
Turbinen:	zwei General Electric F110
Höchstgeschwindigkeit:	2,54 Mach
max. Reichweite:	5551 km
Gipfelhöhe:	18300 m





# CAR & DRIVER

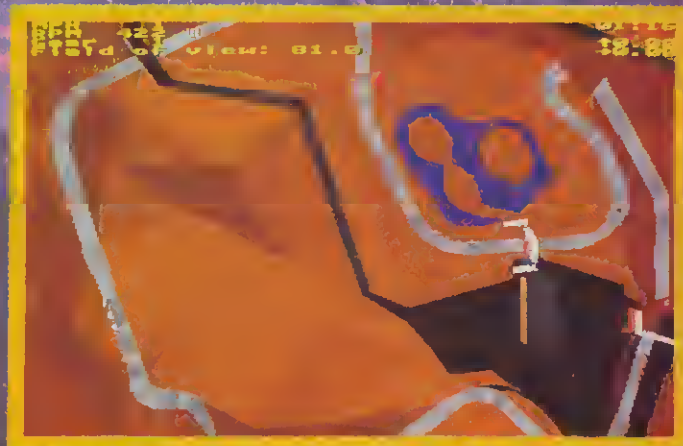
**E**inige Menschen sind im Überfluß mit Talenten gesegnet. Während normale Sterbliche gerade mal mit Ach und Krach die Penne oder die Fahrprüfung überstehen, schützen andere die Geniestreiche nur so aus dem Ärmel. Ned Lerner gehört auch zu diesen Kreativbolzen mit "Multitasking"-Fähigkeiten.

Er ist nicht nur ein technisch versierter Programmierer, sondern nebenbei auch ein Autor von erfolgreichen Science-fiction-Romanen (siehe Kästen). Alte Simulationspiloten werden Lerner bereits 1987 als Programmierer von Electronic Arts *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* kennengelernt haben. Inzwischen arbeitete er für die Bell Laboratories und die Hughes Aircraft Company. Um nicht aus der Programmierübung zu kommen, setzte er die *F-22 Interceptor* für das Mega Drive um und entwickelte jetzt für Electronic Arts den Rennsimulator *Car & Driver*.

**Anschnallen und die Motoren starten — Multitalent Ned Lerner schlägt wieder zu. Nach *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* läßt er nun mit einem Fahrsimulator die Prozessoren qualmen.**



Start zum Überholmanöver



Die Strecke aus der Satellitensicht



PS-Gewitter unter Bitmap-Wolken

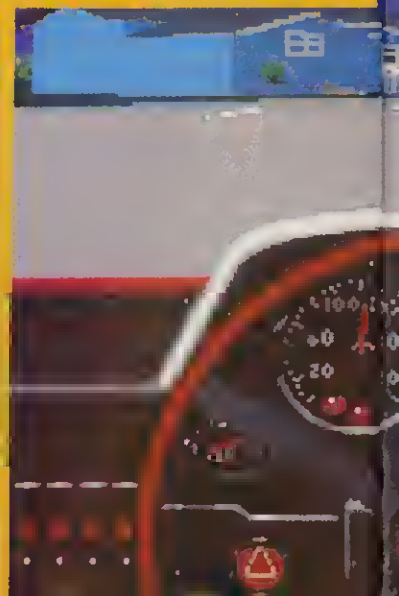


Unser schnuckliger Flitzer von außen



## Spezialisten

*Car & Driver* ist auch der Name des weltweit auflagenstärksten Rennsportmagazins. Um eine möglichst realistische Rennsimulation zu entwickeln, überließ Electronic Arts die technische Beratung den Redakteuren der amerikanischen Zeitung. Zusätzlich trifft man im Spiel auf zahlreiche Artikel und Testberichte, in der alle beteiligten Wagen und alle Rennstrecken auf. Genaueste vorgestellte werden. Ihr könnt eure Spritztouren mit zehn unterschiedlichen Wägelchen star-





ten, die natürlich alle mit authentischen Fahrcharakteristiken ausgestattet sind. Unter anderem könnt Ihr Euch hinter die Armaturen eines Chevrolet Corvette ZR1, eines Ferrari F40 oder eines Mercedes C11 IMSA Prototyp klemmen. Wenn das noch nicht reicht, startet einen Lotus Esprit Turbo, Porsche 959 oder Toyota MR2. Alles in allem sind locker ein paar Millionen Mark PS-Kapazität auf den Car & Driver-Disketten versammelt. Ihr fahrt entweder gegen ein computerisiertes Feld in drei Schwierigkeitsstufen oder via Kabel oder Modem gegen einen menschlichen Raser



New York Highway 97



California Highway 1



San Dimas Mall



Mahomet Drag Strip

Freie Auswahl: Kurse für Spaß und Rennen.

## Sightseeing

Um den nötigen Rahmen für all die High-Tech-Spielzeuge zu schaffen, dürft Ihr Euch auf den unterschiedlichsten Rennstrecken austoben. Alle Strecken sind aufs Genaueste der Wirklichkeit nachempfunden und verfügen über die tatsächlichen geologischen Daten. So könnt Ihr z.B. über den "New York Highway 97" brettern oder die spektakuläre Aussicht auf dem "California Highway 1" genießen. Wer auf gute Rundenzeiten keinen Wert legt, fährt einfach in die andere

Richtung oder verläßt die Straße und dünnert Querfeldein. Natürlich gibt's auch eine "Replay"-Funktion mit den unterschiedlichsten Blickwinkeln und Kamera-Positionen und einer Satellitensicht.

Neben den amerikanischen Autobahnen findet Ihr auch echte Rennstrecken und Fun-Kurse, wie etwa den Parkplatz eines riesigen Einkaufszentrums oder einen Stock-Car-Rundkurs. In jedem Fall spektakulär und außergewöhnlich ist die eingesetzte Grafik. Lerner verwendet schattierte Polygone in Kombination mit Bit-map-Objekten — Der Effekt ist eklektisch und erreicht teilweise Arcade-Qualität. Die 265-Farben-VGA-Hi-Res-Gratik setzt focker einen neuen Standard bei den Rennspielern. Allerdings sind auch die Anforderungen an die Hardware nicht ohne. 25 MHz sollten es schon sein, besser sind 33 MHz, mit 50 MHz wird's ein Traum. Wer weniger Rechen-PS unter der Haube hat, muß wohl oder übel die Detailstufe herunterschrauben und auf das halbe Vergnügen verzichten. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch hoffentlich schon etwas mehr über das Fahrverhalten von Car & Driver erzählen können. **vw**



## Lesestoff

Wer auch die andere kreative Seite von Ned Lerner würdigen möchte und über ein brauchbares Englisch verfügt, sollte sich "Probe" zulegen. "Probe" handelt von der ewigen Science-fiction-Frage: Was wäre, wenn da draußen wirklich jemand wäre und mit uns Barbaren in Kontakt treten möchte? Wie verhalten sich die Medien, wie die Wissenschaft, wie das Militär? Sind wirklich Aliens im Anmarsch oder ist alles nur ein großangelegtes Täuschungsmanöver der Regierung, um die Massen von den wirklichen Problemen abzulenken? "Probe" ist in den Staaten bei Warner Books erschienen, hat die ISBN-Nummer 0-446-36081-3 und sollte über jede einigermaßen fitte Buchhandlung zu besorgen sein.

Ihr könnt wahlweise mit Gangschaltung oder Automatik fahren



Die edle Riege: Die schönsten Sportflitzer stehen zu Wahl.



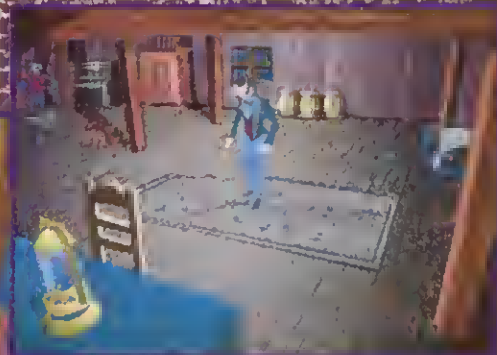
# Alone in the Dark

Ein stürmischer Abend — der fahle Schein des Vollmondes erhellt die Nacht. Eine alte Turmuhr schlägt Mitternacht — die Geisterstunde bricht an. Der erste Werwolf hebt die Stimme zum schaurigen Geheul. Vampire räkeln sich in ihren rheumafeuchten Gruften. Auf einer weiten Lichtung steht ein einsames Haus im gleißenden Licht der Gewitterblitze. "Derceto" heißt das Anwesen. Bis zu seinem mysteriösen Selbstmord lebte hier der Maler Jeremy Hartwood. Jetzt trifft sich in den dunklen Räumen, verstaubten Kellern und endlosen Korridoren die geballte Macht der Monster, Mumien und Mutationen. Nur zwei Personen können den Schleier des Grauens um die verwunschene Villa lüften: Emily Hartwood, die Nichte des Malers und der Privatdetektiv Edward Carnby. Emily verbrachte einen Teil ihrer Kindheit bei ihrem Onkel und kennt das Haus wie ihre Westentasche. Carnby ist von der Erbin Gloria Allen beauftragt, die Gegenstände des Hauses aufzulisten. Aus den Nachforschungen der Polizei sickerte durch, daß Jeremy Hartwood in der Dachkammer starb, und nie ein Abschiedsbrief gefunden wurde, der einen Selbstmord aufgeklärt hätte. Derceto am Tag zu besichtigen ist die einfachste Sache der Welt, doch nach dem Sonnenuntergang wird des verwunschene Haus zu einer Festung der Dämonen. cd

## Kommt dem Alleinsein

*Alone in the Dark* ist ein Action-Adventure der etwas anderen Art. Als literarischer Hintergrund wurde H.P. Lovecraft zu Rate gezogen. Die Story der Villa Derceto spielt in den zwanziger Jahren in Louisiana. Grund genug, die gesamte Umgebung einschließlich der Möbel, Waffen und Kleidung im Stil der zwanziger Jahre zu gestalten. Ihr wählt ei-

Die schaurigen Hintergründe H.P. Lovecraft's werden ein weiteres Mal bemüht: Mit *Alone in the Dark* läßt Euch Infogrames an dunklen Winterabenden nicht allein.



Türen knarren ächzend: Die Geräuschkulisse läßt schauern.





gegriffen, haben sie verschiedene Arten der Verteidigung. Sind Eure Helden unbewaffnet, könnt Ihr Euren Kontrahenten mit einem eleganten rechten Haken oder mit Fußtritten aus dem Zimmer hauen. Habt Ihr während der Aufräumarbeiten ein Jagdgewehr, einen Revolver oder eine der zahlreichen Hieb-, Stich- und Schußwaffen gefunden, braucht Ihr Euch an den schimmlichen Mumien nicht die Finger schmutzig zu machen, sondern könnt mit einem zielsicheren Schuß, genügend Munition vorausgesetzt, dem Geist das Lebenslicht auspusten.

### Allein mit der Technik

Nach dem Rollenspielhammer *Ultima Underworlds* sprießen die 3-D-Adventures wie Pilze aus dem Boden. *Alone in the Dark* setzt den neuen 3-D-Systemen die Krone auf. Sämtliche Gegenstände, Monster, Charaktere und Räume werden in einer voll animierten 3-D-Grafik dargestellt. Die verschiedenen Gegenstände bestehen aus mit sogenannten Textures überzogenen Polygonen. Ein Texture macht einen Polygontisch zum knorrigen Holztisch oder eine Polygon-

lampe zu einer blitzblanken Messingpetroleumlampe. Grundsätzlich anders als in *Ultima Underworld* ist Euer Blick ins Spiel. Ihr seht immer Euren Helden innerhalb eines Bildes. Schlurft Ihr durch das Bild, wird Euer Held mit zunehmenden Abstand kleiner, zieht Ihr ihn an Euch heran, wird er überbildschirm groß. Bewegt Ihr Euch durch einen ganzen Raum und verläßt das aktuelle Bild, wird der Raum aus einer anderen Kamerastellung gefilmt.

Eine alte verfluchte Villa hat ihre eigenen Geräusche, angefangen beim Ächzen der Türen und Knarren der Dielen bis hin zum wütenden Monsterschrei. An Soundkarten werden Adlib, Soundlaster und die Infogrameseigene "Sound Source" unterstützt. Steckt keine Soundkarte in Eurem PC-Slot, bekommt Ihr den Sound in abgespeckter Qualität aus dem PC-internen Speaker.

### Howard Phillips Lovecraft

Der amerikanische Schriftsteller H.P. Lovecraft wurde 1890 geboren und verstarb im Jahr 1937. Anfang dieses Jahrhunderts schrieb er eine ganze Reihe klassischer Horrorgeschichten und Fantasy-Romane. H.P. Lovecraft wird in einem Atemzug mit Edgar Allan Poe genannt. Gegenüber seinen atmosphärisch gehaltvollen Erzählungen wirkt mancher Stephen King banal. In Anlehnung an den H.P. Lovecrafts legendären "Cthulhu"-Zyklus entstand *Alone in the Dark*. Inzwischen wurde Lovecraft in vielfältigster Form publiziert, Fans können auf Filme, Theaterstücke und sogar auf Computerspiele zurückgreifen. So versuchte sich bereits Electronic Arts mit *Hound of Shadow*, in Aussicht ist Milleniums *Daughter of the Serpents*, das sich auch an H.P. Lovecraft orientiert.

nen der beiden Charaktere und beginnt die Ermittlungsarbeiten um den mysteriösen Tod von Jeremy Hartwood. Wie in einem konventionellen Adventure, zieht Ihr los und sackt nützliche Gegenstände ein, entschärft Fallen und knackt deftige Rätsel. Euer Charakter hat verschiedene Handlungen parat: Neben dem normalen Wandern, könnt Ihr interessante Gegenstände näher untersuchen, eventuell mitnehmen und selbst benutzen. Jeder Gegenstand, dem Ihr habhaft werdet, bekommt eigene Eigenschaften zugeordnet; so kann z.B. eine Lampe an-, abgeschaltet oder aufgefüllt werden. Außerdem kann Euer Held geschlossene Behälter, Türen, Schränke öffnen und schließen, außerdem dürft Ihr größere Gegenstände wie Kisten oder Fässer auch weg-schieben.

Werden Emily oder Edward beim Herumwandern im Haus von mißgünstigen Geistern an-

Kämpfe mit Untoten werden in Echtzeit ausgefochten



Oben: ein Geist kommt selten allein, auch nicht in *Alone in the Dark*. Links: knifflige Rätsel säumen Euren Weg durch die einsame Villa.



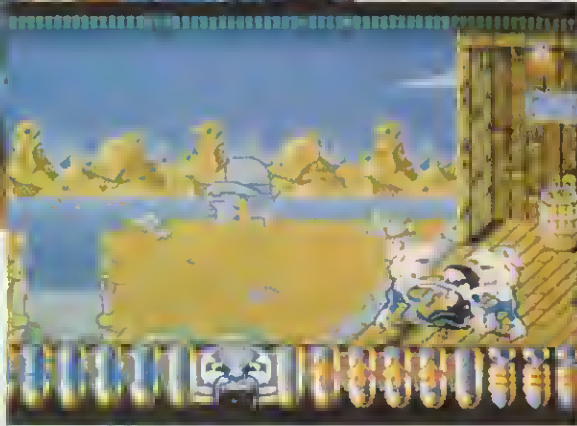




## Lemmys Last

Der Musiker, vor dem die Eltern immer warnen: Motörhead-Lemmy im frischen Outfit

Country-Land und Banjo-Mädels sind echtes Gift für einen Edelrockler wie Lemmy (Amiga)



Bei den Liebhabern griffigen Schmuserocks breitet sich beim Anblick Lemmys, gelinde gesagt, die Panik aus. Greifen dann noch die Mannen um den Motörhead-Frontmann beherrscht in die Saiten, hilft Musikfreunden mit empfindlichen Gehörwindungen nur noch die Flucht. Der Medienriese Virgin zeigt da weniger Berührungsängste: Aus aktuellem Anlaß, Motörhead hat eine neue Scheibe auf den Markt gebracht ("March ör Die!"), verquickt Virgin den Heavy-Metal-Stoff kurzerhand zu einem

Computerspiel. Ihr steuert Lemmy auf der Suche nach seinen verschollenen Bandkumpels durch gut ein halbes Dutzend Action-Levels, mit so musikalischen Namen wie "Nashville-Land", "Karaoke-Land" und "Hip-Hop-Land". Lemmys Gegner sind Freunde klassischer Musik. Für Mozart-, oder Vivaldi-Fans kennt unser Metal-Meister nur eine Sprache: draufhauen. Fröhliche Bonusrunden wie "Grapsch den Groupie" sollen zusätzlich auf Amiga und ST für lockere Stimmung sorgen. mh



Klassik contra Metal: Lemmy sucht seine Band und wird von Flamencofans attackiert (Amiga).

## Augenblick mal!

Wer sagt denn, daß das Genre Text-Adventure vom Aussterben bedroht sei? Immerhin schaffen es fleißige Programmierperlen immer wieder, anspruchsvolle Storys auf den Computermonitor zu zaubern. In dem deutschen Adventure Hexuma: Das Auge des Kal, macht Ihr Euch auf die Socken, sechs Kristallsplitter wiederzufinden. Nur wenn Ihr

alle Splitter gefunden habt, läßt sich mit dem Komplettstück die Macht eines miesen Monsters, dem Finsterling Kal, brechen, der seit Jahrtausenden nur darauf wartet, sich die Erde untertan zu machen.

Die Programmierer der Kathedrale legten bei ihrem Neuling noch ein wenig zu: Mehr Grafik, besserer Spielkomfort und feine Features, wie eine automatische Karte, zeichnen das neue Programm aus. Hexuma: Das Auge des Kal wird wieder bei Software 2000, für Amiga und PC noch in diesem Jahr erscheinen. Erscheinungstermin: November. mh

## Power-Pedal

Trotz dem furiosen Thrustmaster-Joystick fehlt vielen Simulationsfans der letzte technische Kniff zum vollständigen Flugvergnügen. Abhilfe dürften die Fußpedale aus dem Hause Thrustmaster bieten, die einfach zwischen dem

trennt und unabhängig steuern. Für echte Fans ein völlig neues Fluggefühl — endlich kommen am Bildschirm alle Extremitäten zum Einsatz. Die Pedale werden beispielsweise serienmäßig bereits von Falcon 3.0, Aces of the Pacific und der Gunship 2000: Scenario-disk unterstützt. Besonders bei letzterer kommen die Pedale voll zum Einsatz — wie in der Realität, übernehmen nun die Füße die Steuerung des Heckrotors zum Drehen des Hub-



Das Fliegen von Gunship bekommt dank der neuen Thrustmaster-Pedale eine neue Dimension

Thrustmaster-Steuerknüpel und Joystick-Anschluß durchgeschleift werden.

Dank der totalen Fußkontrolle, lassen sich nun die Seitenruder eines Flugzeuges ge-

schaubers. Ganz billig ist das Plus an Flugkomfort allerdings nicht. Beim Hamburger Softwareladen (Tel.: 040/4204621) müßt Ihr rund 300 Mark für die Pedale hinblättern. mh

## BPS-Bulletin

Ab sofort können die "amtlichen Indizierungslisten" — veröffentlicht im "BPJS-Info" — bei der Bundesprüfstelle direkt bezogen werden. Das Info, das auch einen redaktionellen Teil enthält, erscheint 4 x jährlich, in den Zwischenmonaten

werden die aktuellen Indizierungen in einem "Kurz-Info" veröffentlicht. Der Bezugspreis beträgt ab Januar voraussichtlich 40,— Mark im Jahr, inklusive Porto und Versand. Bis zu diesem Zeitpunkt wird das BPJS-Info kostenfrei abgegeben. Hollinski/mh

Bestellungen gehen an: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften Postfach 200355 5300 Bonn 2



## Spielzeug satt

**A**m Samstag, den 21. November, findet in Stuttgart, genauer gesagt im DGB-Haus Willi-Bleicher-Str. 20, der 9. Stuttgarter Spielzeugflohmarkt statt. Wer also noch ein Schmuckstück für seine Modelleisenbahn sucht, oder ein knuffiges Steiftier günstig erwerben möchte, kann sich dort gerne umschaun. Der Flohmarkt ist von morgens 9.30 Uhr bis nachmittags um 14.00 Uhr geöffnet. *mh*

## Schlangen- sonate

**E**ine Mixtur aus Krimilogik à la Sherlock Holmes und ägyptischen Hieroglyphen-Mystizismus verspricht Millenniums neues Grafik-Adventure *Daughter of Serpents*. Als un-



Kommentare geben die Spielfiguren in Form von Sprechblasen ab (MS-DOS/VGA)



Vielleicht finden wir in diesem alten Tempel ein paar brauchbare Hinweise? (MS-DOS/VGA)

bedarfter Ägyptentourist im Jahre 1920, werdet Ihr Zeuge eines recht eigentümlichen Mordes. Bei dem Gemeuchel scheint es bei Opfer wie Täter nicht ganz mit rechten Dingen zuzugehen. Wo übernatürliche Kräfte sinnvoll walten, ist ein mörderisches Geheimnis natürlich nicht weit. Ihr macht Euch auf, dem unheimlichen Treiben auf die Schliche zu kommen. Gesteuert wird der offizielle Nachfolger zu *Hound of Shadow* am besten via Maus. Geplant ist nur eine PC- und eine Amiga-Version, die beide gegen Weihnachten erscheinen sollten. *mh*

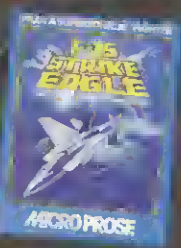
## Letzte Meldung

- Rollenspieler reiben sich die Hände. Von Electronic Arts ist neben *Dangerous Journeys* ein weiterer Knaller geplant: *Space Hulk*
- Der Hi-Fi-Hersteller Schneider meldet sich nach kurzer Abstinenz wieder im Computergeschäft zurück
- Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bastelt PC-Riese Aquarius am *T-Bird 2*
- Intel dreht auf: Der DX2/66 MHz geht in Serie

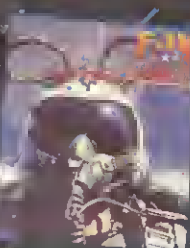
**F-16**  
© Digital Integration Ltd.  
Vom Tiefflug bis zum Luftkampf... von Taktik bis Gefechtsmanöver: *F-16 Combat Pilot* beinhaltet alles.



**F-15 STRIKE EAGLE**  
© Microprose Software Ltd.  
Das Fluggebiet ist nicht nur riesig, sondern hat auch die originalgetreuesten Landschaften zu bieten, die es derzeit



**F-14**  
© Activision.  
Fliegen Sie die F-14 in rauer Luftkampf-Action, von heißen Schauplätzen wie dem Persischen Golf bis hin zur "Top Gun" Akademie.



**FIGHTER BOMBER & FIGHTER BOMBER ADVANCED MISSION-DISC**  
© Activision, © Vektor Grafik.  
Erleben Sie eine der aufregendsten Flugzeugsimulationen in einer 3D Grafik der absoluten Spitzenklasse!



**APACHE STRIKE**  
© Activision, © William C. Appleton.  
1997 - Ihre Aufgabe besteht darin, das Verteidigungssystem der feindlichen Städte zu durchbrechen und den Computer für strategische Verteidigung zu zerstören.



IBM is a registered trademark of International Business Machines.

Kompilation  
auf PC

UBI SOFT GmbH.  
Aktienstrasse 62,  
W 4330 MÜLHEIM / RUHR  
Tel: 0208/445205

HEBEN SIE AB-ERLEBEN SIE IHRE  
SPANNENDSTEN STUNDEN IN DER LUFT.

# AIR Commander



**Spielen Sie eine gottgleiche Figur und ringen Sie mit vier Gleichgestellten um die Herrschaft auf einem neuen Planeten. Die Außenposten der Jünger sind über 28 Inseln unterschiedlicher Größe verteilt. Sie wählen einen Sektor, setzen Ihre Leute dort ab und geben ihnen den göttlichen Befehl: VERMEHRET EUCH!**

**9 Epochen: Vom Neandertaler bis zum modernen Zeitgenossen**

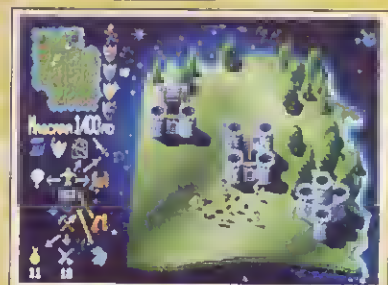
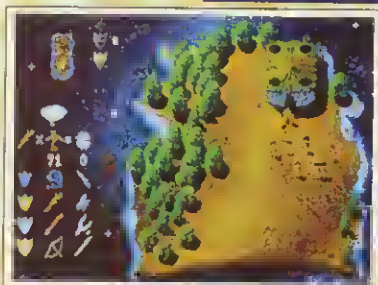
**Erstellen und Erfinden von Waffen wie Pfeil und Bogen, Katapulte, Kanonen, Nuklearwaffen und fliegenden Untertassen**



**Digitalisierte Sprache auf deutsch**

**abwechslungsreiche Hintergrundmusik und Sound-Effekte**

**Animierte Schlachten**



**Dieses beinhaltet eine Menge von Scharmützeln, das Aufstellen von Armeen, riesigen Türmen, Schlösser, Minen, Fabriken und ausgebufften Strategien.**

**UBI SOFT GmbH**

**Aktienstraße 62**

**W-4330 Mülheim/Ruhr**

**Tel: 0208 44 52 05 Fax: 0208 44 52 87**

**Sensible**  
SOFTWARE

screen shots on IBM PC



# CHART

PRÄSENTIERT VON



**HIGH SCORE GAMES**

Video- und Computerspiele

High Score Games, Herzogstraße 2, 8000 München 40, Tel.: 0 89/34 43 88  
und neu in Kurwicksstraße 2, 2900 Oldenburg, Tel.: 0 41/1 22 33

**H**ier ist wieder Eure Leserhitparade! Wie immer gibt es neben den englischen und amerikanischen Charts: Euren eigenen Wertungsspiegel. Wollt Ihr mit Eurer Stimme die Plazierung der einzelnen Spiele verändern, bleibt Euch nichts anderes übrig, als die Mitmachkarte der aktuellen *Power Play* einzuschicken. Dazu trennt Ihr die Karte zärtlich heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse ein, leckt die Briefmarke an und werft die Karte in den Postkasten, fertig! Aus dem großen Topf der Einsender verlosen wir: Fünf aktuelle Computerspiele und ein Sega-Mega-Drive mit Sonic the Hedgehog. Bedanken möchten wir uns bei den High Score Games, die nun auch in Oldenburg präsent sind. *cd*

Der Hauptpreis: Ein Mega Drive inklusive *Sonic*. Der glückliche Gewinner des letzten Mega Drive heißt: Rainer Koch aus Bremen. Über ein Spiel dürfen sich Martin Haslauer, Heribert Kuess, Achim Richter, Manuel Semino und Frank Lohwasser freuen.



1. *Ultima Underworld*  
Origin
2. *Ultima VII: The Black Gate*  
Origin
3. *Links 386 Pro*  
Access Software
4. *Aces of the Pacific*  
Dynamix
5. *Black Crypt*  
Electronic Arts
6. *Wing Commander: Sp. Op. 2*  
Origin
7. *Out of this World*  
Interplay
8. *Might and Magic 3*  
New World Computing
9. *Eye of the Beholder 2*  
SSI
10. *Powermonger*  
Electronic Arts



1. *Sensible Soccer*  
Renegade
2. *The Games '92*  
Ocean
3. *Dizzy's Ex. Adv.*  
Code Master
4. *Civilisation*  
Microprose
5. *WWF Wrestlemania*  
Ocean
6. *Space Crusade*  
Gremlin
7. *Crazy Cars 3*  
Titus
8. *Monkey Island 2*  
Lucasfilm Games
9. *James Pond 2*  
Millenium
10. *Epic*  
Ocean

## Amiga

1. *Monkey Island II*
2. *Bundesliga M. Pro.*
3. *Formula One G. P.*
4. *Monkey Island*
5. *Lemmings*

## MS-DOS

1. *Monkey Island II*
2. *Indiana Jones IV*
3. *Civilization*
4. *Monkey Islands*
5. *Wing Commander II*

## C 64

1. *Turrican II*
2. *Pirates*
3. *Zak McKracken*
4. *Turrican*
5. *Lemmings*

## Atari ST

1. *Monkey Island*
2. *Lemmings*
3. *Railroad Tycoon*
4. *Amberstar*
5. *Dungeon Master*

## Mega Drive

1. *Sonic the Hedgehog*
2. *EA Hockey*
3. *Desert Strike*
4. *Ouackshot*
5. *Wonderboy V*

## Handheld

1. *Sonic the Hedgehog*
2. *Super Mario Land*
3. *Parodius*
4. *Tetris*
5. *Probotector*

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1) <i>The Secret of Monkey Island II</i>	Lucasfilm Games	7. Monat
2.	(2) <i>The Secret of Monkey Island</i>	Lucasfilm Games	20. Monat
3.	(4) <i>Lemmings</i>	Psygnosis	19. Monat
4.	(3) <i>Bundesliga Manager Professional</i>	Software 2000	10. Monat
5.	(11) <i>Civilization</i>	Microprose	6. Monat
6.	(7) <i>Indiana Jones IV</i>	Lucasfilm Games	3. Monat
7.	(5) <i>Battle Isle</i>	Blue Byte	10. Monat
8.	(14) <i>Pirates</i>	Microprose	60. Monat
9.	(8) <i>Formula One Grand Prix</i>	Microprose	5. Monat
10.	(19) <i>Turrican II</i>	Rainbow Arts	17. Monat
11.	(6) <i>Wing Commander II</i>	Origin	11. Monat
12.	(12) <i>Eye of the Beholder II</i>	SSI	5. Monat
13.	(16) <i>Pinball Dreams</i>	21st Century Ent.	4. Monat
14.	(10) <i>Mad TV</i>	Rainbow Arts	2. Monat
15.	(—) <i>Railroad Tycoon</i>	Microprose	20. Monat
16.	(—) <i>1869</i>	Max Design	1. Monat
17.	(—) <i>Fire &amp; Ice</i>	Renegade	1. Monat
18.	(17) <i>Ultima Underworld</i>	Origin	2. Monat
19.	(9) <i>Populous II</i>	Electronic Arts	8. Monat
20.	(—) <i>Sensible Soccer</i>	Renegade	1. Monat

# 50 geht's!

**S**piele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieler-tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

## Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafik-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine

Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

## Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Knut, Michael, Martin, Richie, Volker und Christian geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztets) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Ein-

druck das Programm auf den Tester machte. Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-WERTUNG** dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten

Martin Gaksch mg

Knut Gollert kn

Richard Eisenmenger ri

SPITZENKLASSE

GUT

DURCHSCHNITT

MÄSSIG

MISERABEL





POWER-PLAY-Team ausdiskutiert werden.

## Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurzttests vorgestellt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikat und die POWER-

Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die "Gurke", heißt's "Finger weg!"

Michael Hengst mh

Christian von Duisburg cd

Volker Weitz vw

SPITZENKLASSE

GUT

DURCHSCHNITT

MÄSSIG

MISERABEL



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte PO-

WER-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit

einer POWER-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

## Softwarelieblinge

Momentan spielt...

... **Martin Gaksch**

Links 386 Pro (MS-DOS), Super Mario Kart (Super NES), Parasol Stars (Amiga), Sensible Soccer (Amiga)

... **Richard Eisenmenger**

Elie (Archimedes), Super Mario Kart (Super NES), Sentinel Worlds 1 (MS-DOS), Street Fighter 2 (Super Nintendo)

... **Christian von Duisburg**

Sherlock Holmes (MS-DOS), Super Mario Kart (Super NES), B.A.T. 2 (MS-DOS), Parodius (Super NES)

... **Volker Weitz**

Super Mario Kart (Super NES), Crusader (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS), Eternal Sun (Mega Drive), ZZT (MS-DOS)

... **Michael Hengst**

Super Mario Kart (Super NES), Crusader (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS), Kyrandia (MS-DOS), Super Z (MS-DOS)

... **Knut Gollert**

Lotus 3 (Amiga), Super Mario Kart (Super NES), Thunder Force 4 (Mega Drive), The Aquatic Games (Amiga + MS-DOS)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

— die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

— den Zirkapreis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

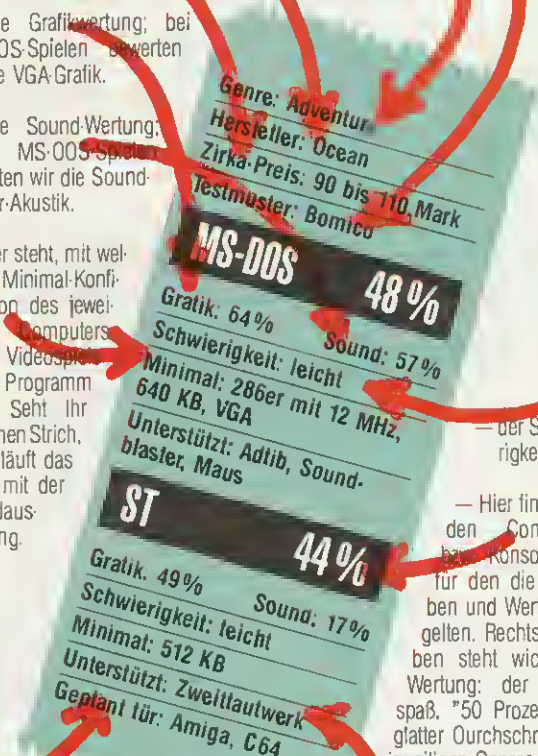
— die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

— die Sound-Wertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

— Hier steht, mit welcher Minimal-Konfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

— das Spielgenre

— die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.



— die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.

— der Schwierigkeitsgrad

— Hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

— Hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstützt wird.



## Fahr-lässiger



Auf der Autobahn kreuzt auch mal ein LKW auf

# Lotus 3

## The Ultimate Challenge

**S**haun Southern, Magnetic-Fields-Boß und Rennspiel-spezialist, führt seit zwei Lotus- und Supercars-Teilen die Riege erfolgreicher Rennspielprogrammierer an. Mit seiner neuesten Schöpfung, Lotus 3 — The Ultimate Challenge, will er die Vorteile beider Vorgänger vereinen.

Zwischendurch muß zudem aufgetankt werden, was beim Zeitfahren entfällt. Als nächstes wählt Ihr zwischen Automatik und manueller Gangschaltung. Nachdem Ihr Euch noch einen von drei Schwierigkeitsgraden mit jeweils unterschiedlichen Strecken ausgesucht habt, geht's auf die Rennpiste. Dem versierten Fahrer stehen drei verschiedene Lotus-Wägelchen zur Verfügung, die entweder ordentlich schnell fahren oder fix beschleunigen. Zum Schluß gilt es noch, sich eines von sechs Musikstücken auszu-



Zahlreich: In dieser Optionswust wird eingestellt, was das Herz begehrt.

Wie schon in Lotus 2, darf allein oder mit einem Freund gefahren werden. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Alleine ergötzt ein Panoramablick das Auge des Spielers. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch, ob Ihr ein Rennen gegen die Uhr (Lotus 2) fahren oder wie in Lotus 1, um eine Plazierung unter den ersten Zehn kämpfen wollt. In diesem Fall müßt Ihr unter den ersten Zehn ins Ziel dampfen, um eine Runde weiter zu kom-

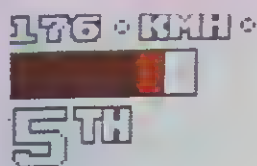
men. Wer will, darf auch dem Motorengedröhn frönen.

Auf der Straße hat sich gegenüber Lotus 2 wenig getan. Per Joystick steuert Ihr Euren Flitzer über verschieden breite und lange Strecken, die in gewohnter 3-D-Manier an Euch vorbeirauschen. Abwechselnd fahrt Ihr auf einem langen Kurs über mehrere Etappen oder eine bestimmte Anzahl an Runden, bevor das Ziel winkt. Neben den bewährten Szenarien

aus Lotus 2 (Schnee, Wüste, Nacht, Nebel...) gibt's fünf neue Welten zu bestaunen. Im Wind-Level weht Euch ein kräftiger Sturm an, der Euch von der Fahrbahn abbringt, das Gebirgs-Level glänzt mit einer engen Bergstraße und im Zukunfts-Level warten schießende Roboter, Megamagneten und Beschleunigungsfelder. Zudem gibt's eine Extraschlammwelt mit schmalen Feldwegen und riesigen Pfützen sowie ein



Jede Menge Baustellen sorgen auf der A7 für Stau (oben). Im Modder-Level versumpft man dagegen in zahllosen Pfützen.



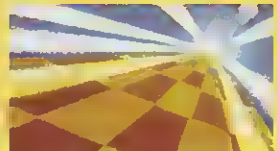
PAUSED







Unten: Eine kleine Auswahl der Intro-Grafiken



Level mit staufördernden Bau-  
stellen.

Habt Ihr alle vorgegebenen  
Strecken durchfahren, lassen  
sich mit dem Editor "Recs" die  
eigenen Strecken zusammen-  
basteln. "Recs" ist kein Editor  
der herkömmlichen Art (Kurve  
hier, Berglein dort), sondern  
basiert auf einem Paßwortsy-  
stem. Diese Neuerung schließt  
ein, daß auch umgedreht zu je-  
dem eingegebenen Wort ein  
Kurs existiert. Im "Recs" sucht  
Ihr Euch zuerst eines der 13  
Szenarien aus und bestimmt  
dann auf einfachste Weise die  
Bestandteile des zukünftigen  
Kurses auf einer Prozentskala.  
Neben dem Schwierigkeits-  
grad lassen sich Kurven, Ber-  
ge, Hindernisse, szenariotypi-

sche Ereignisse, Kurvenschär-  
fe und Bäume oder Sträucher  
prozentual einstellen. Aus den  
selbstgebasteten Strecken las-  
sen sich dann ganze Rennen  
mit bis zu zehn eigenen Strek-  
ken gestalten. kn

Die Regenstrecke  
des zweiten  
Teils ist ebenfalls  
enthalten

Auf der Berg-  
straße wird's eng  
— Ausweichen  
wird schwierig.  
Dank Leitplanken  
besteht jedoch keine  
Absturzgefahr. ▼



Genre: Rennspiel

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Gremlin

**AMIGA 85%**

Grafik: 86% Sound: 78%

Schwierigkeit: einstellbar

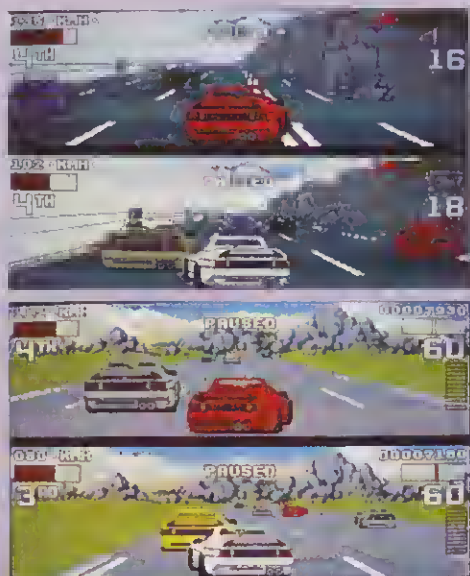
Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Turbokarten

Gepfamt für: ST

00340510

94



Abgelasert: Im Zukunfts-Level lassen am  
Straßenrand stehende Terminatoren ihre  
Strahlen auf Euch sausen

Shaun Southern hat  
sich selbst übertröf-  
fen. Gekonnt vereint  
er die Vorzüge beider  
Vorgänger, spickte  
zudem das Rennspiel  
mit einem kinderleichen  
Editor und fünf  
neuen Szenarien, die  
es in sich haben. Die  
Grafik ist genauso  
flüssig und detailreich

wie die des zweiten Teils. Besit-  
zer von Turbokarten bekommen  
sogar ein noch fließenderes 3-D-  
Rennen geboten. Kleine Effekte  
lockern das Spielgeschehen  
freundlicherweise etwas mehr  
auf. So harren im Zukunfts-Level  
diverse High-End-Maschinen  
am Straßenrand, im Stadt-Level  
kreuzen Laster die Fahrbahn,  
und ab und an taucht sogar mal  
ein knallig lila Lotus auf. Dank  
unzähliger Strecken findet das  
geübte Raserauge immer wieder  
neue Gags und Spielereien auf  
der Straße. An der prima Steue-  
rung des Vorgängers hat Magne-



tic Fields glücklicher-  
weise kein Bit geän-  
dert — besser hätte  
das Fahrgefühl schon  
damals nicht sein  
können. Musikalisch  
geht's ähnlich wie im  
zweiten Teil zu, der  
CD-Player aus Lotus  
1 wurde jedoch inte-  
griert. So warten nicht  
nur stimmungsvolle

Effekte auf des Fahrers Ohr, son-  
dern auch sechs Musikstück-  
chen von Metal bis Tekkno, alle-  
samt hübsch komponiert. Der  
eingebaute Editor sorgt noch  
nach Wochen ausgiebigen Spie-  
lens für Motivation — die Idee mit  
den Paßwörtern ist einmalig. Doch  
auch der dritte Lotus kommt nicht  
unbeschadet davon: Der 4-Spie-  
ler-Amiga-Kurzschlußmodus aus  
Lotus 2 wurde leider wegrationa-  
lisiert. Trotz dieses einzigen  
Mankos führt Lotus 3 — *The Ulti-  
mate Challenge* die Riege der  
Amiga-Rennspiele mit klarem  
Vorsprung an.

# Super

POWER PLAY  
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER-UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Markt & Technik  
DM 6,50  
OS 50,- / 58,- 6,50  
LA 69,00 / 78,- 6,50  
GR 55,- / 78,- 6,50

Software satt  
über 50  
SIELE-  
TESTS

Commander 2  
Pockets  
Magic 3  
u.v.a.

Tatsachen  
OF DER  
EME

Starker Preisvorteil:  
Im Abo nur 5,80 DM  
statt 6,50 DM!

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:  
Trantor oder Starkiller  
als witzigen Schlüssel-  
anhänger. Such's Dir aus!

✌ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

**POWER PLAY** - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

# POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



# Ab in die Post!

# Her mit Abo + Geschenk!

spiele/tests

bremst ab und bleibt sinnvollerweise stehen. Angesichts der Steuerung könnte man von einer sehr realitätsnahen Simulation sprechen. Wenn aber zum 14. Mal gegen die Bande geknallt wurde, und das Motorrad, als wäre nichts geschehen, im Start losbraust, ist's alltagsfern. Zudem schubst, wenn möglich, einen gegen den Fahrer etwas an, in dessen er sich überschlägt vor unseren Augen mitsamt dem Motorrad explodiert. Nur Hard-Motorrad-Fans werden Spaß an dieser sehr gewöhnungsbedürftigen und dadurch übermäßig realistischen Simulation finden.

## (Sonder)hefte & Sammelordner

**Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)**

Ich bestelle:

11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy

-geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans

12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test,

die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,

Populous 2, Monkey Island

2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91,

Tips & Tricks total, Wizardy 7

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle

Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff

Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich,

John Madden Football, Soulblader, Super Contra

6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure

Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4,

Parasol Stars, Ultimo Underworld

7/92 Cyperspace: The Lawnmower Man,

Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste

8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele,

Alles über Talkies, Gateway, Superscope

9/92 Spore Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe:

Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splotter House 2

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Summe: \_\_\_\_\_ DM

**Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM**

Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)

1/91 (Tips & Tricks)

2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

2/92 (Tips & Tricks)

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Summe: \_\_\_\_\_ DM

**"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM**

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: \_\_\_\_\_ DM

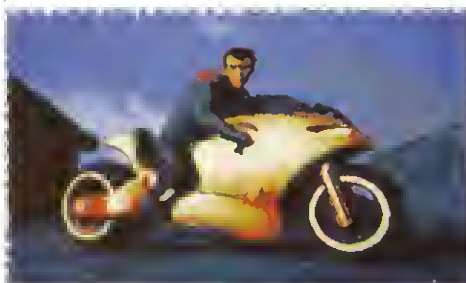
(Zuzgl. DM 3,- Versandkasten - ob Gesamtwert DM 50,- frei)

Stück: \_\_\_\_\_

**Gesamtrechnungsbetrag** \_\_\_\_\_ DM

**Vorsicht, Kurve!**  
Wer hier nicht im ersten Gang rast, hat nicht die Bohne einer Chance.

Wir haben gewonnen!  
Dieses Bild erscheint recht selten (unten).



Psychosis-Intro

**Höchste Detailstufe:** Die Zuschauertribünen sehen nett aus.



Vor jedem Rennen muß eine Qualifikationsrunde um die Startplatzierung gefahren werden. Habt Ihr ein Rennen überstanden, gibt's Punkte, eine schöne Grafik und die Fahrt zur nächsten authentischen Rennstrecke gratis.

Während des Rennens lassen sich mittels Funktionstasten einige Features einschalten. Unter anderem ergötzt ein Rückspiegel Euer Auge, eine Übersichtskarte und eine Anzeige Eures derzeitigen Neigungswinkels. Die derzeitigen Platzierungen der gegnerischen Fahrer dürfen ebenfalls aufgerufen werden. **kn**

**Genre:** Rennspiel

**Hersteller:** Psychosis

**Zirka-Preis:** 100 Mark

**Testmuster:** Joystick Lübeck

**AMIGA**

**59 %**

**Grafik:** 64% **Sound:** 23%

**Schwierigkeit:** einstellbar

**Minimal:** 512 KByte

**Unterstützt:** Turbokarten

**Geplant für:** ST

### POWER PLAY-Abakarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will: ☐ Trantor ☐ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM)

☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10050

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

Antwort

**POWER PLAY**  
**Abonnement-Service**  
**Postfach 1163**

**W-7107 Neckarsulm**

### POWER PLAY - Bestellkarte für (Sander)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

Antwortkarte

**POWER PLAY**  
**Leser-Service**  
**Markt&Technik Verlag AG**  
**CSJ Postfach 14 02 20**

**8000 München 5**

**Dein Geschenk!**

Du hast die Wahl:  
Trantor oder Starkiller  
als witzigen Schlüssel-  
anhänger. Such's Dir aus!

✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kammt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Präzise und super clever.

**POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...**

**POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT**



## Kurvenqual



Bei Bedarf werden die Boxen angefahren

## Red Zone

Computerisiertes Mopedfahren erfreut sich, im Gegensatz zu gepixelten Autorennen, vor allem bei den Softwareherstellern geringer Beliebtheit. Abgesehen vom Klassiker RVF Honda kann sich keines der wenigen Motorradspiele mit den Meistern der vierrädrigen Branche messen. Psygnosis, der englische Softwaregigant mit den schwarzen Packungen, setzte eines seiner Teams vor den Amiga, auf das sie ein noch nie dagewesenes Rennspiel fabrizieren.

Das Ergebnis heißt Red Zone und basiert auf der Motorradweltmeisterschaft. Vor dem Start klickt Ihr entweder auf eine Probefahrt, ein Einzelren-

nen oder die gesamte Saison. Zwischen manueller und automatischer Schaltung darf ebenfalls gewählt werden. In einem weiteren Optionsmenü läßt sich der Schwierigkeitsgrad sowie die Detailfülle der Vektorgrafik einstellen. Durch diese flitzt Ihr dann mit Eurem Motorrad — kommt Euch eine Kurve entgegen, heißt's bremsen und reinlegen. Gesteuert wird das Moped dabei mit Joystick, Tastatur oder Maus. Stoßt Ihr gegen gegnerische Fahrer oder Streckenbegrenzungen, steigt eine "Schadens-Skala" an. Erreicht diese 100 Prozent, ist's aus. Um seinen heißen Ofen wieder in Schuß zu bringen, wird die Box angefahren.

Red Zone überzeugt anfangs durch gelungene Präsentation und schnelle Vektorgrafik. An einigen Stellen haben die Macher jedoch fleißig geschlafen. So entpuppt sich die Steuerung (vor allem mit der Maus) als äußerst sensibel, was das Überleben auf



dem Asphalt zur Tortur werden läßt. Man gibt Gas, donnert gen Kurve und ist für die nächsten 30 Sekunden damit beschäftigt, die Karre wieder auf die Straße zu schieben. Paßt Ihr nicht gründlichst auf und geht die Biegungen nicht mit exakter Geschwindigkeit an, donnert Ihr alle 200 Meter in die Bande. Entweder Ihr fahrt zu schnell in die Kurve oder

wie beim Start losbraust, ist's eher realitätsfern. Zudem schubsen wir, wenn möglich, einen gegnerischen Fahrer etwas an, in Folge dessen er sich überschlägt und vor unseren Augen mitsamt Zweirad explodiert. Nur Hardcore-Motorrad-Fans werden Spaß an dieser sehr gewöhnungsbedürftigen und dadurch übermäßig schweren Simulation finden.



Vorsicht, Kurvel  
Wer hier nicht  
im ersten Gang  
rast, hat nicht  
die Bohne einer  
Chance.

Wir haben  
gewonnen!  
Dieses Bild  
erscheint recht  
selten (unten).



Vor jedem Rennen muß eine Qualifikationsrunde um die Startplatzierung gefahren werden. Habt Ihr ein Rennen überstanden, gibt's Punkte, eine schöne Grafik und die Fahrt zur nächsten authentischen Rennstrecke gratis.

Während des Rennens lassen sich mittels Funktionstasten einige Features einschalten. Unter anderem ergötzt ein Rückspiegel Euer Auge, eine Übersichtskarte und eine Anzeige Eures derzeitigen Neigungswinkels. Die derzeitigen Plazierungen der gegnerischen Fahrer dürfen ebenfalls aufgerufen werden. *kn*

Genre: Rennspiel

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Joystick Lübeck

**AMIGA 59 %**

Grafik: 64% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Turbokarten

Geplant für: ST



Bewährt: Das  
obligatorische  
Psygnosis-Intro

Höchste  
Detailstufe: Die  
Zuschauer-  
tribünen sehen  
nett aus.





## Galaktischer Kammerjäger



Per Nuklearraketen schmeißen wir die Insekten aus dem All

# Mantis

**D**ie Insektenbewohner vom Sternensystem Sirius verspachten am liebsten frisches Menschenfleisch und statten unserem Sonnensystem kurzerhand einen kleinen Besuch ab. Gemütlich schlabbern sich die gefräßigen Aliens so lange durch wohlgenährte Wohlstandsbürger, bis die Weltregierung die Notbremse zieht und per Nuklearschlag die Sirianer von der Erde vertreibt. Die Siriusbewohner lassen sich aber nur höchst ungern von der so schmackhaften Futterquelle fernhalten und tauchen laufend mit neuen Raumschiffen hungriger Insektoidenbesatzung auf. Von einer Raumbasis aus soll die neugegründete Kampfruppe "FOE" (Fist of Earth) den bösen Blestern Einhalt gebieten. Damit nicht genug: Im Spielverlauf erklärt eine zweite Alienrasse der Erde den Krieg, und ein ominöses Superwesen treibt ebenfalls sein Unwesen in unserer Galaxis.

An Bord eines Kampftraumschiffes des Typs XF5700-Mantis fliegt Ihr nun Einsätze gegen die Sirianer und versucht die Rästel um Neu-Aliens und Mega-Monster zu lösen. Deutlich haben sich Paragons Programmierer bei dem Weltalldrama vom Kollegen Wing Commander inspirieren lassen. Vor dem Start zum neuen Einsatz findet an Bord der heimischen Raumstation eine Lagebesprechung statt, kehrt Ihr zurück, gibt's nach einigen (nicht nach jedem) Flügen animierte "Filmsequenzen", die die Story wei-

tererzählen. Im Gegensatz zum Vorbild sind die Sequenzen übrigens nicht gezeichnet, sondern komplett digitalisiert. Zusätzliche Sprache und die Digi-Filme fressen soviel Speicher (Mantis belegt rund 20 MByte auf der Festplatte), daß es von dem Spiel zwei Versionen gibt. Eine abgespeckte Diskettenversion (unsere Test-

fassung) und eine aufgebohrte (mehr Missionen, Sprache, Film) CD-Fassung, die erst in ein paar Wochen erscheinen soll.

Ist das Briefing vorbei, gilt es, den Mantis-Raumer je nach Auftragslage zu bewaffnen. Meistens müßt Ihr sirianische Raumschiffe abschießen, Geleitschutz für Frachter fliegen,

Raumminen legen oder Daten sammeln. Zu Beginn des Spiels stehen nur recht wenige Waffensysteme zur Wahl, später kommen einige Neuentwicklungen zum Arsenal dazu. Einige der Einsätze müssen alleine absolviert werden, andere fliegt Ihr in Begleitung von Computerpiloten.

Anfliegende Raketen oder feindliche Raumer sind während des Fluges in ausgefüllter 3-D-Grafik durch die Kanzel des Mantis-Jägers zu sehen. Im HUD-Display und verschiedenen Anzeigen des eigenen Schiffes werden Infos über den anvisierten Feind und den aktuellen Zustand Eures eigenen Fahrzeugs eingeblendet. Wer es leid ist, immer nur aus dem Cockpit zu starren, darf auf Tastendruck verschiedene Alternativblickwinkel aktivieren, beispielsweise den Mantis oder gar den anvisierten Gegner, von außen. mh



Hier wird der Mantis-Jäger je nach Auftrag bewaffnet (MS-DOS/VGA)



Nach dem Einsatz treffen sich die Piloten in der lokalen Bar (MS-DOS/VGA)



Der intergalaktische Kammerjäger: Die Ordenbrust zeugt vom Insektenmord (MS-DOS/VGA).



na ja

Voller Vorfriede auf ein intergalaktisches Ballerfest mit Mantis, räumte ich auf meiner Festplatte die bitter benötigten 20 MByte frei. Kaum waren jedoch die ersten Missionen vorüber, die ersten Sirianer im All zerstrahlt und die ersten Digi-Filme betrachtet, schlich sich das kalte Grauen in des Testers Herz. Das Konzept von Mantis ist nicht nur gnadenlos bei Wing Commander geklaut, sondern, und das ist das schlimmste, auch noch ziemlich mies abgekupfert — was bei der Vorlage recht verwunderlich ist. Die Geschichte ist ein zusammengewürfelter Haufen aus einem halben Dutzend billiger SF-Filme, die noch nicht einmal von der Handlung her zusammenpassen, die Digi-Sequenzen sind von schreiend schlechter Qualität, die Missionen eine langweilige

als die andere. Zum anderen beschleicht einen nach dem 50. absolvierten Auftrag der Verdacht, daß die Designer an dem Handlungsplot eh kein Interesse mehr hatten: Die Missionsbriefings werden immer knapper. Letzter Kritikpunkt: Während des Fluges ist von gegnerischen Schiffen in den seltensten Fällen was zu sehen. 99 Prozent der Begegnungen sind so schnell vorbei (sprich der Gegner vernichtet), daß man außer einem flüchtigen Punkt nichts gesehen hat. Und der Unterhaltungswert eines Programms, bei dem die Zwischenszenen länger dauern, als das Spiel selbst, ist mehr als zweifelhaft. Das einzige, was Mantis bei mir vor der totalen Katastrophe rettet, ist das stattliche Auftragsvolumen — sind die Missionen auch noch so öde.

Genre: Action

Hersteller: Microplay

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Import

**MS-DOS 39%**

Grafik: 44% Sound: 71%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick, mehr Speicher

Geplant für: Amiga



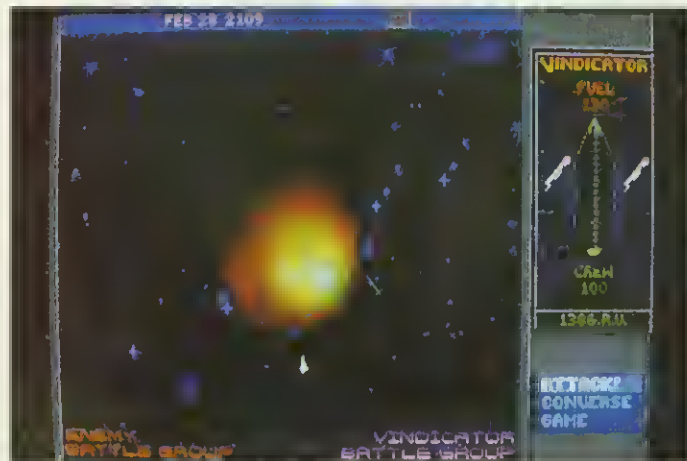
✂ Für Ihre Sammlung.



106-215

Lucky Strike. Sonst nichts.

## Sterntaler



Auch im schönsten Raumabschnitt lauert der Feind

# Star Control 2

Fünfundzwanzig Jahre sind nach kosmischen Maßstäben eine Winzigkeit. Für schnelle Menschen können 25 Jahre zur Ewigkeit werden, in der Sternenreiche zerfallen und neue Machtstrukturen entstehen. Der zweite Teil von Paul Reiches *Star Control*-Serie beginnt genau ein Vierteljahrhundert nach dem Zusammenbruch des Ur-Quantimperiums. In verlustreichen Strategiekämpfen gelang es der vereinten Sternflotte unter unserer Führung, die "Dreadnought-Fighter" des Gegners zu besiegen.

Unser neues Abenteuer beginnt auf dem Waldplaneten Unzervald. Ein paar unerschrockene Siedlerfamilien entdecken dort einen unterirdischen Komplex, in dem eine unbekannte Rasse ein funktionstüchtiges Raumschiff zurückgelassen hat. Da die Kolonie schon seit Jahren keinen Kontakt mehr mit der Erde hatte, nutzt man die Gelegenheit. Man bemannt das Raumschiff und macht sich auf die gefährliche Reise zurück in das Heimatsystem der Menschheit. Leider haben auch die Ur-Quan die Zeit genutzt, um sich zu reorganisieren. Wieder müssen wir gegen die skrupellosen Aliens antreten, um die Menschheit zu retten.

Wie im ersten Teil, steht auch jetzt die Exploration unbekannter Planeten im Vordergrund. Insgesamt könnt ihr 3000 Planeten in über 500 Systemen besuchen und auf ihnen landen. Wie bei *Starflight* geht das Mutterschiff in einen Orbit, die Scanner untersuchen die

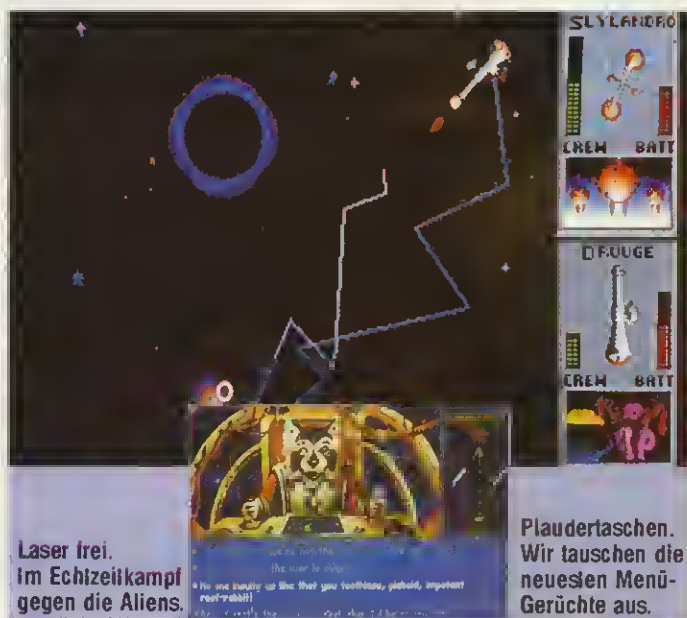
Struktur des Planeten, und ein Shuttle schürft unter Eurer Leitung nach Bodenschätzen. Diese Rohmaterialien lassen sich natürlich gewinnbringend verkaufen und gegen bessere Bewaffnung und schnellere Schiffe eintauschen.

Was wäre eine Space Opera ohne zünftigen Raumkampf. In *Star Control 2* führt Ihr bis zu 25 unterschiedliche Raumjäger in die Schlacht. Ihr könnt Euch dabei auf Eurer eigenes Echtzeitgeschick verlassen oder die Kampfhandlungen vom Computer übernehmen lassen, und Euch nur um die strategische Aufstellung kümmern. Balkendiagramme informieren über den jeweilige Be-

Was kann mit so einem bewährten Spielsystem schon schiefgehen. Reiche hat ausgiebigst *Starflight* kopiert, das Ganze mit einem ausgereiften Strategieteil vermischt und alles mit ansprechend schönen Raumgrafiken und Space-sounds vermischt. Trotzdem ist's kein pures Plagiat, sondern wird durch die gelungene Mischung und Neuverarbeitung von Bewährtem zum eigen-



ständigen Abenteuer. Besonders erfreulich, daß der Computer eine echte Herausforderung ist und die Schiffsduelle nicht im Vorbeimarsch gewonnen werden. Durch die Kombinationsmöglichkeiten der Flotte gibt's Kurzweil satt. Auch wer den Rollenspieltteil gelöst hat, kommt so noch in den Genuß eines ernsthaften Raumkampsimulators für zwei Piloten.



Laser frei. Im Echtzeitkampf gegen die Aliens.

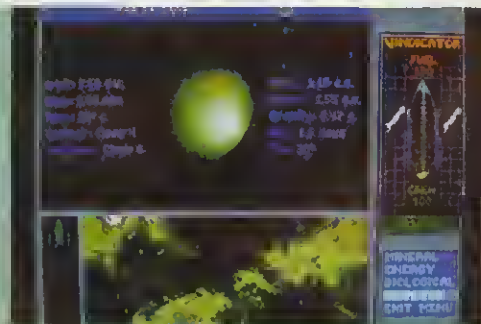
Plaudertaschen. Wir tauschen die neuesten Menü-Gerüchte aus.

schadigungsgrad von Freund und Feind.

Anders als im ersten Teil, nehmen jetzt die Rollenspielerlemente einen großen Raum ein. Ihr müßt im Laufe des Aben-

teuers mit 18 Alien-Rassen in Kontakt treten, Menü-Gespräche führen und die Rätsel des Universums lösen. Wem das zuviel Arbeit ist, wählt den "Super Meele"-Modus und kämpft den puren Raumkampf gegen Computer oder menschlichen Freund. Ihr könnt Eure eigene Armada aus 28 Schiffen zusammenbasteln und abspeichern. Veteranen importieren eine bewährte Formation aus dem ersten Teil. vw

Was sagen die Scanner? Ein Planet wird geplündert. (MS-DOS/VGA)



Lineartriebwerk an und ab in den Hyperraum.

Genre: Strategie

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS 81%

Grafik: 50% Sound: 72%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 Kbyte, VGA

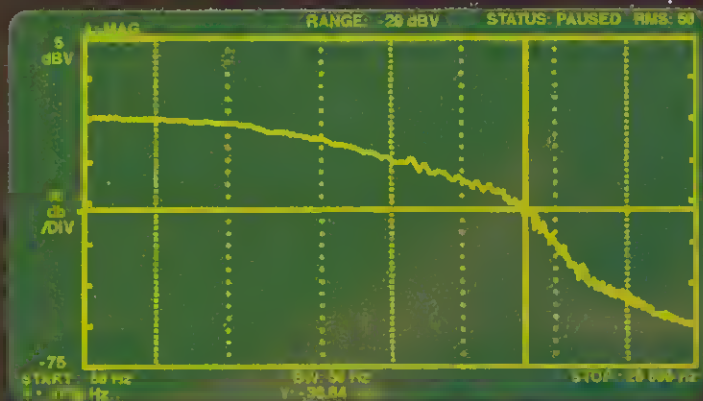
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

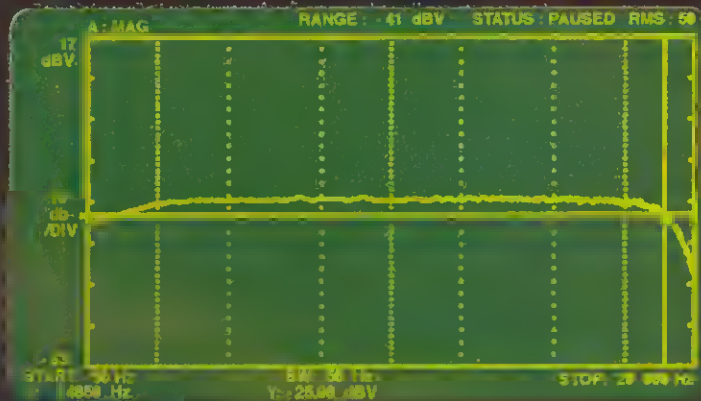


inkl.  
Stereo-  
Lautsprecher

# HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling; fehlende Höhen, überhöhte Risse

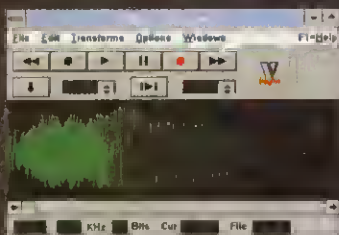


ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling; Linearer HiFi-Frequenzverlauf

## zum Mono-Preis

**Audio**  
Das Magazin für HiFi-Musik  
Für uns getestet im  
Audio-Magazin Labor

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



### WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

### STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,- \*

### VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-\* 512KB DM 695,-\* 1MB



**DM 299,-**



### ATI-Distributoren:

Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90

Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720

Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies  
Rosenkavalierplatz 15  
8000 München 81  
Tel: 089/92 88 01 - 0  
Fax: 089/92 88 01 - 99  
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98

## Trägerschwemme



Solche Animationssequenzen sind bei Kampfhandlungen zu sehen

# Carriers at War

**D**as australische Softwarehaus SSG ist hierzulande, zumindest unter den Freunden knackiger Strategiespiele, keine unbekannte Größe mehr. So erfreut sich das bekannte Fantasy-Strategieprogramm *Warlords* noch immer großer Beliebtheit.

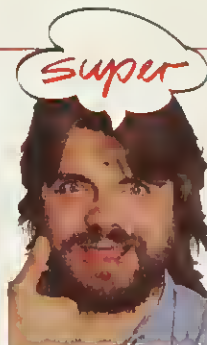
In ihrem jüngsten Spiel verlassen die SSG-Macher den märchenhaften Fantasy-Boden und wenden sich einem "ernsthaften" historischen Szenario zu. Wie der Titel des Neulings *Carriers at War* schon verrät, dient der zweite Weltkrieg, genauer der pazifische Ozean, als Schauplatz des taktischen Getümmels. Der künftige Hobbyadmiral kann sich aus unterschiedlichen, geschichtlich vorgegebenen Grundscenarien wie beispielsweise der Schlacht um Pearl Harbour, dem Kampf in der Korallensee, oder der Salomonenoffensive, das passende Gefechtsfeld

herauspicken. Entgegen den SSG-Ankündigung fehlt jedoch der Missionsbaukasten.

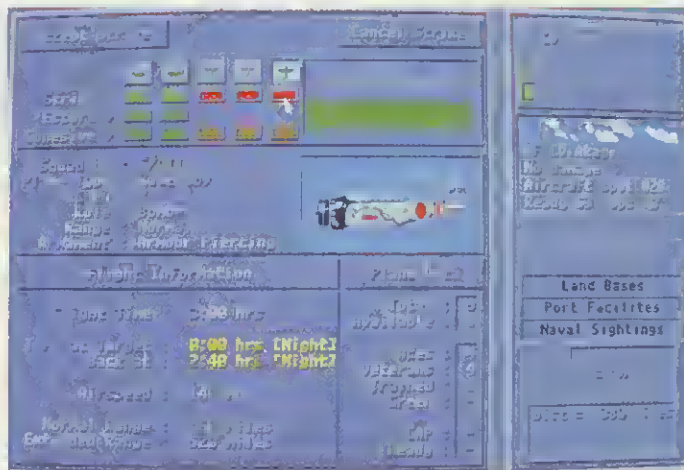
Ist die Entscheidung für den geschichtlichen Abschnitt gefallen, könnt Ihr wählen, welchen Flottenverband Ihr übernehmen wollt, und unter welcher Flagge, der japanischen Kriegsfahne oder dem amerikanischen Sternenbanner, Ihr in See stecht. Einsteiger kontrollieren nur einen Miniverband und sollten den Rest vom Computer steuern lassen, Veteranen können sich an der kompletten Seestreitmacht versuchen. Es dürfen auch mehrere Mitspieler rundenweise verschiedene Verbände übernehmen. Besonders Faule lassen den Computer einfach gegen sich selbst spielen.

Sind alle Eingaben gemacht, wird eine Landkarte des aktuellen Seegebietes eingeblendet. Per Mausklick erteilt Ihr die Befehle an die ein-

Irgendwie schaffen es die SSG-Programmierer immer wieder, den Balanceakt zwischen taktischer Vielfalt, toller Bedienung und schmucker Grafik scheinbar mühelos zu absolvieren. *Carrier at War*, auf den ersten Blick wie *Warlords* eher ein Simpelprogramm für strategische Neulinge, entpuppt sich nach der ersten Spielstunde als ziemlich gehaltvoller Nobelbrocken, der dem SSI-Kollegen gleichen Inhalts, dem Spiel *Carrier Strike*, mehr als ebenbürtig ist. Vor allem in Sachen Grafik und technischer Finesse steckt SSGs Flug-



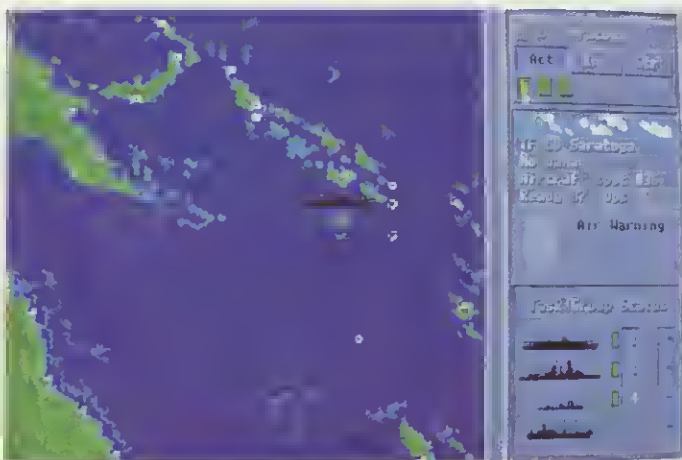
zeugträgerflotte die Konkurrenzschiffe in die Tasche. Die hochauflösenden EGA-Bildchen tragen viel zum Unterhaltungswert des taktischen Schiffeversenkens bei. Zur anspruchsvollen und hochwertigen Strategiekost im frischen Look, kommt die einfache Benutzerführung, die das Verschieben von Flottenverbänden, Flugzeugflottillen und U-Boot-Einheiten, zum wahren Vergnügen werden läßt. Heimadmiräle, die sich an dem martialischen Schauplatz nicht stören, sollten einen Blick riskieren und mal probespieren.



Die Flugzeuge erhalten individuelle Befehle (MS-DOS/EGA)



Hier sucht Ihr Euch das Szenario und den Flottenverband aus



Die Einheiten werden auf der Landkarte des Seegebietes verschoben

zelnen Schiffsverbände, setzt Kurse fest, schickt Such- oder Kampfflugzeuge los. Vorsichtige Naturen überprüfen den Standort feindlicher und freundlicher U-Boote und werfen einen Blick auf das aktuelle Wetter. Kommt's zum Kampf, oder greifen Flugzeuge Bodenstationen oder Schiffsverbände an, werden Animationssequenzen eingeblendet, auf denen das aktuelle Geschehen gezeigt wird. Hier werden z. B. Bomben-, oder Torpedotreffer auf Schiffen angezeigt. Einen detaillierten Schadensbericht dürft Ihr individuell per Menü aufrufen.

mh

Genre: Strategie

Hersteller: SSG

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

**MS-DOS 72%**

Grafik: 48% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er 12 MHz, 640 KByte, Maus, EGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, VGA (EGA High-Res)

Geplant für: Amiga



Neu. Für das **SUPER NINTENDO** Neu. Für das **SUPER NINTENDO** Neu. Für das **SUPER NINTENDO**

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

## TURTLES IN TIME

### Gutschein POP 11/92

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschicken an:  
KONAMI (Europe) GmbH,  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

# Neu

### Debut der Reptilien im Super NES

4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Action-kost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen ...

Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.

Dezu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlägt Flick-Flacks, Saltos, surft ... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.

Die 8-Megabit-Turtles-Power

10 Level

Für 1–2 Spieler

System:  
Super Nintendo  
Entertainment  
System

Weitere Informationen:  
KONAMI (Europe) GmbH  
Postfach 560180  
6000 Frankfurt 50  
Telefon 069-95 0812-0  
Telefax 069-95 0812-77

**PALCOM**  
SOFTWARE



Nintendo® Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

**KONAMI**  
Superstarker Videospielspaß

F&P 92/351 P2

© 1992 Konami Ltd. All Rights Reserved. Turtles, TM, the Turtles logo and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



	Amiga	PC		
<b>Festplatten AMIGA 2000</b>				
1869	84,-	104,-	GVP Series II ohne SCSI Festpl.	399,-
Ashes of the Empire	94,-	-	Inkl. 52 MB Duntum LPS 52S	828,-
ATAC	-	124,-	Inkl. 85 MB Duntum ELS 85S	978,-
B17 Flying Fortress	-	124,-	Inkl. 105 MB Duntum LPS 105S	1098,-
BAT 2	a. A.	a. A.	Inkl. 120 MB Duntum LPS 120S	1198,-
Birds of Prey	84,-	114,-	Jeweils 2 MB Ram für GVP	110,-
Buck Rogers 2	-	104,-	<b>ALF 3 ohne SCSI Festpl.</b>	369,-
Carl Lewis Challenge	64,-	84,-	Inkl. 52 MB Duntum LPS 52S	809,-
Centerbase	74,-	-	Inkl. 85 MB Duntum ELS 85S	958,-
Championship Manager	64,-	74,-	Inkl. 105 MB Duntum LPS 105S	1068,-
Civilization	99,-	124,-	Inkl. 120 MB Duntum LPS 120S	1168,-
Colossus Compilation	-	74,-	<b>Festplatten AMIGA 5000</b>	
Crazy Cars 3	64,-	-	GVP Series II ohne SCSI Festpl.	599,-
Cruis in the Kremlin	-	114,-	Inkl. 52 MB Duntum LPS 52S	998,-
Cruise for a Corpse	74,-	74,-	Inkl. 85 MB Duntum ELS 85S	1178,-
D-Generation	59,-	84,-	Inkl. 105 MB Duntum LPS 105S	1248,-
Dark Half	-	114,-	Inkl. 120 MB Duntum LPS 120S	1348,-
Dark Queen of Krynn	74,-	84,-	Jeweils 2 MB Ram für GVP	110,-
Das Schwarze Auge	-	104,-	<b>Supra 500 XP ohne SCSI Festpl.</b>	498,-
Der Patrizier	84,-	104,-	Inkl. 52 MB Duntum LPS 52S	928,-
Dojo Dan	64,-	-	Inkl. 85 MB Duntum ELS 85S	1078,-
Doubt Dragon 3	84,-	74,-	Inkl. 105 MB Duntum LPS 105S	1148,-
Dune	74,-	94,-	Inkl. 120 MB Duntum LPS 120S	1248,-
Dyna Blaster	74,-	-	Duntum LPS 52S - 52 MB	448,-
Espania 92	74,-	94,-	Quantum ELS 85S - 85 MB	599,-
Falcon 3.0 Data Disk 1	-	64,-	Quantum LPS 105S - 105 MB	699,-
Fire & Ice	64,-	-	Quantum LPS 120S - 120 MB	799,-
FS4 - Aircraft + Facility Scen	-	49,-	Quantum LPS 240 S - 240 MB	1448,-
FS4 - Scen. Grand Canyon	-	49,-	<b>Turbokarten AMIGA</b>	
FS4 - Scen. Hawaii (Mallard)	-	69,-	Blizzard Turbo-Karte	329,-
FS4 - Scen. Tahiti (Mallard)	-	64,-	A2630 - 4 MB	1498,-
Gateway	-	84,-	A2630 - 2 MB	1298,-

Wir vereenden Software vereendkostenfrei inner/halb Deutschlands  
Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 12,- OM

Global Conquest	-	124,-	Super-Nirfende deutsch	339,-
Grand Prix Unlimited	-	84,-	Universal-Adaptor	55,-
Grandmaster Chess	-	84,-	Action Replay Pro	149,-
Hoi	64,-	-	Arcana	119,-
Indiana Jones 4 (E)	-	104,-	Castelvania 4	129,-
Ishar Legend of the Fortress	84,-	84,-	Q-Force	119,-
John Madden Football 2	-	74,-	Earth Defense Force	119,-
Legend	74,-	-	Extra Innings	115,-
Legend of Kyrandia	-	104,-	F-Zero	119,-
Les Manley Lost in L.A.	-	84,-	Final Fantasy 2	129,-
Links 386	-	119,-	Gradius III	119,-
Links 386 Pro	-	a. A.	Jack Nicklaus	119,-
Liverpool	64,-	-	Krustys Super Fun House	119,-
Lord of the Rings 2	-	99,-	Lagoon	89,-
Lure of Temptress	74,-	94,-	Lemmings	125,-
Match the Day	64,-	-	Magie	119,-
Monkey Island 2	104,-	104,-	PGA Tour Golf	129,-
Myth	64,-	-	Pilotwings	129,-
Perfect General	94,-	104,-	Pit-Fighter	129,-
Planets Edge	-	104,-	Raiden	119,-
Powermonger	-	99,-	Rival Turf	119,-
Push Dver	64,-	74,-	Smart Ball	119,-
Rampart	-	84,-	Street Fighter II	149,-
Red Zone	64,-	-	Strike Gunner	119,-
Regent	84,-	-	Super Adv. Island	119,-
Risky Woods	69,-	-	Super Bases Loaded	119,-
Scenario Theatre of War	-	84,-	Super Battletank	119,-
Sensible Soccer	64,-	-	Super Bowling	119,-
Siege	-	74,-	Super Diff Road	119,-
Space Max	74,-	84,-	Super Play Act. Football	119,-
Spezial Forces	99,-	114,-	The Chessmaster	104,-
SWDTL - QD 335	-	49,-	the Mystical Ninja	119,-
The Dagger of Amon Ra	-	104,-	The Rocketeer	119,-
Theatre of War	-	99,-	Thunder Spirits	119,-
Treasures of the Savage Front	84,-	84,-	Topgear	125,-
Ultima 7 (D)	-	124,-	Turtles 4	129,-
Utopia	74,-	74,-	World League Soccer	109,-
			Ys 3	129,-
			Zelda	119,-

Time Soft \* Postfach 191341 \* 1000 Berlin 19 \* Tel. 030/3218272  
\* Tel. 030/6855693  
\* Fax. 030/3218272  
DM Computer \* Wundtstr. 58/60 \* 1000 Berlin 19 \* Tel. 030/3218351  
DM Computer \* Lahnstraße 94 \* 1000 Berlin 44 \* Tel. 030/6842994  
Ihlow Comp. \* 81etstraße 74 \* 1120 Berlin

## Nicht ganz neu



Trotz mehr Optionen läßt Defender of the Crown grüßen

## Vikings Fields of Conquest

Computerspiele, deren zeit-  
loses Design haufenweise  
Nachzügler herbeibeschwö-  
ren, sind selten, aber nicht un-  
gewöhnlich. Das berühmte *De-  
fender of the Crown* gehört zu  
diesen Klassikern, die immer  
wieder als Grundstoff für Varia-  
tionen dienen. *Vikings: Fields  
of Conquest* orientiert sich  
ebenso wie der offizielle Vor-  
läufer *Kingdoms of England* an  
Cinemawares Klassiker.

Wahlweise allein oder mit  
bis zu sechs menschlichen  
Kumpanen versucht Ihr das in  
rund 180 Provinzen zerfallene  
britische Inselreich zu erobern.  
Nicht von Freunden übernom-  
mene Lokalfürsten werden  
vom Computer übernommen,  
oder komplett abgeschaltet.  
Ebenfalls einstellbar: Die An-  
zahl zu erobernder Länder, um  
das Spiel zu gewinnen. Habt  
Ihr eine Startprovinz selbst  
ausgewählt, oder vom Comput-  
er auswürfeln lassen, geht's  
los. Ihr schickt auf einer Land-

karte, die aus der Vogelper-  
spektive gezeigt wird, Armeen  
zu Eroberungsfeldzügen, laßt  
nach Rohstoffen schürfen,  
überwacht Ernteerträge, rekrui-  
tiert neue Truppen, laßt Häfen  
und Burgen bauen und erhebt  
Steuern.

Genre: Strategie

Hersteller: Krisalis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Krisalis

**AMIGA 73 %**

Grafik: 62 % Sound: 54 %

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 M8yte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS, ST

Respekt, Respekt.  
Wie schon der nette  
Vorgänger *Kingdom  
of England*, zieht der  
Nachfolger *Vikings:  
Fields of Conquest*  
den Spieler in den  
Bann. Geschick wird  
der *Defender of the  
Crown*-Suchteffekt  
ausgenutzt: Sitzen  
mehr als zwei oder



drei menschliche Hobbyroberer  
gemeinsam am Computer, wird  
das Ländermopsen zur kurzwei-

ligen Angelegenheit.  
Das Geschrei ist groß,  
wenn sich echte  
Freunde über einem  
Fleckchen Pixelland-  
schaft in die Wölle krie-  
gen. Leider macht es  
allein, trotz einer Fülle  
von Spieloptionen  
und mehr Abwechs-  
lung etwas weniger  
Spaß. Auch wenn der  
Computergegner ziem-  
lich anspruchs-  
voll ist: Erst mit mehre-  
ren kommt so richtig Laune auf.



## DIE ZDF-KOLUMNE

LESER  
KONTROVERS

**O**bwohl es sich bei Computerspielen um ein Hobby handelt, sollte man auch immer wieder hinterfragen, was man da in seiner Freizeit tut, mit welchen Ansichten man konfrontiert wird. Derartige Reflexionen helfen, kritikfähiger zu werden und seine persönlichen Einstellungen zu überprüfen.

Anlehnend an dieses Leserschatz möchte es die Redaktion mit weiteren Kommentaren beenden lassen. Auf den folgenden Seiten bekommt Ihr ungeschminkt, wenn auch nicht ungekürzt, Meinungen zu lesen, die von Euch zu diesem Thema verfaßt wurden.

## Pietätlos

Gerade hatte sich meine Erregung über den diskriminierenden Artikel (er diskriminiert eindeutig die Computerspieler im allgemeinen, wie Michael am Ende seines Einspruches bemerkt) etwas gelegt, und ich blättere weiter in der *POWER PLAY*, da fiel mir die Anzeige auf Seite 127 ins Auge... Wenn ich solch eine Anzeige lese, dann muß ich Herrn Möller in bezug auf MircoProse durchaus recht geben. Auf diese Anzeige trifft seine Aussage über die "vormilitärische Ausbildung" zu. "Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500-Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen". Daß mit diesen Bomben vornehmlich Zivil-

sten vernichtet wurden, verschweigt MircoProse vornehm. Es ist ja auch ein einzigartiges Gefühl, eine historische (also reale) Mission erfüllt zu haben, und so dem Feind (Hitler) Deutschland eine wichtige Niederlage beigebracht zu haben. Gerade hier in Deutschland ist es eine besondere Unverschämtheit, solch eine Anzeige zu produzieren und auch veröffentlichten zu lassen. (Wer wählt bei Ihnen die Anzeigen aus?) Viele Spieler werden gar nicht verstehen, daß sie, wenn sie dieses "Spiel" spielen, im Begriff sind, ihre eigenen Vorfahren (wenn auch nur auf dem Bildschirm) zu vernichten. Die-

**Computerspiele als Verniedlichung der Gewalt oder Freizeitentspannung? Kaum ein Artikel der *POWER PLAY* konnte bisher derart zahlreiche Leser zu einer schriftlichen Stellungnahme bewegen, wie der Beitrag von Klaus Möller aus *POWER PLAY* 9/92.**

ser Text hört sich vielleicht an, als ob ich absolut gegen Flugsimulatoren bin, denn der Text könnte auf viele Vertreter dieses Genres zutreffen, aber dies ist nicht der Fall. Ich bin einem guten Jagdflugzeugsimulator gegenüber durchaus aufgeschlossen, aber bei Massenvernichtungsmitteln (was sind Bomber anderes) hört der Spaß bei mir auf. Ich will keinem anderen Spieler den Spaß an einem Bombersimulator verderben, nur sollte man immer die Schrecken des Krieges im Hinterkopf behalten. MircoProse aber, sollte deswegen nicht ausgerechnet dieses Spiel auf dem deutschen Markt herausbrin-

gen (Lucasfilm hat das bei *SWOTL* ja auch mit mehr Pietät praktiziert), denn dies ist meiner Meinung nach keine gute Form der Vergangenheitsbewältigung.

Peter Nippen, Meerbusch

## Gewaltinflation

Ich selbst kann mir auch nicht vorstellen, daß ein Jugendlicher im ehemaligen Jugoslawien ein Kriegsspiel spielt. Doch das muß ja kein Argument dafür sein, daß man kein Kriegsspiel spielt. So gesehen ist es doch unmöglich, noch ein Spiel zu spielen, ohne daß einen sein Gewissen beim Schopfe packt. Fast in jedem Computerspiel kommt Gewalt vor: Sei es *Amberstar*, *Dragonflight*, *Elvira 1 und 2*, *Falcon*, *F-16*, *Future Wars*... Ich selbst habe begeistert *Amberstar* gespielt und ganzen Monsterhorden den Garaus gemacht. Auch fliege ich gerne mit der *F-16* einen Einsatz und lehre einem LKW-Konvoi das Fürchten. Doch deswegen bin ich noch keine Spurgewalttäter geworden.

Henrik Schneider-Eicke, Tiefenbach

## Weit hergeholt

Ich glaube kaum, daß es den Spielern von Spielen mit kriegerischem Inhalt darum geht, die Schrecken des Krieges hinter dem sicheren Monitor zu erleben. Es geht wohl eher um die strategische Seite des Spiels, als sich beim Abschießen von Soldaten in Spielen wie *P.O.W.* oder *Operation X*, auszumalen, wie schön es doch wäre, den Soldaten in der Realität blutend vor sich auf die Knie sinken zu sehen, oder bei *Battle of Britain* und *S.W.O.T.L.* Spaß daran zu haben, wie Menschen in ihren Städten zusammengebombt werden. Den Zusammenhang, den Herr Möller zwischen der Entwicklung der Welt, dem schrecklichen

Krieg in Jugoslawien und den angesprochenen Computerspielen sieht, kann ich leider nicht nachvollziehen. Herr Möller tut gerade so, als würden Kriege aufgrund von Computerspielen ausbrechen. Er geht sogar so weit, den Programmierern solcher Spiele indirekt eine Mitschuld an achtausend Toten in Jugoslawien zu geben. Abgesehen von den Spielen, in denen das "Abschlachten von Soldaten und Zivilisten" zum Spielprinzip erhoben wird (und davon gibt es wohl nur noch sehr wenige, wenn nicht sogar überhaupt keine neuen mehr), kann ich keinen Konflikt darin sehen, für den Frieden einzutreten und trotzdem zu Hause eine Runde mit meiner F-16 zu drehen. Meines Wissens wird der Frieden dadurch nicht gestört.

Michel Mohrmann, Dorfmark

## Sündenbock

Herr Möller trägt mit seiner Argumentation zur allgemeinen Verblödung des "einfachen Bürgers" bei, der ohnehin die Auffassung vertritt, es handele sich bei Computerspielen ausschließlich um Ballerspiele. Daß man aus Computerspielen auch was lernen kann, bleibt daher unerwähnt. Von Spielen wie SimCity, Sim Earth oder ähnlichem hat Herr Möller vermutlich noch nichts gehört.

Grundsätzlich muß man sich der Tatsache bewußt sein, daß die Welt nicht nur aus Friede-Freude-Eierkuchen besteht. Daran haben die Programmierer den geringsten Anteil. Agressivität entsteht, wie von Michael richtig angesprochen, durch Perspektivlosigkeit, ausgelöst in erster Linie durch unfähige Politiker, Jugendliche, denen die Zukunft verbaut

wird, Mieter und Mieterinnen, die von skrupellosen Spekulanten unter Duldung des Staates wie Vieh verkauft werden, EG — Deutschland, wo mit einer maßlosen Verschwendungssucht und Großmachtallüren, bei denen wieder nur die ohnehin Reichen verdienen, einer Gesellschaft, wo der "kleine Mann" mehr und mehr auf der Strecke bleibt. Dies löst Agressivität aus, nicht aber das Computerspiel.

Was sich heute in Sarajewo und Restjugoslawien abspielt, ist ein jahrhundertalter Konflikt, der schon zu Zeiten der Habsburger akut war. Mir ist gänzlich unbekannt, daß es damals auch schon Programmierer von Ballerspielen gab. Ein friedliches Europa ist seit jeher ein Traum, daher ist wenig verständlich, daß nun der Computer an allem Schuld sein soll. Möller — suchen Sie sich einen anderen Sündenbock in Form eines Kohl, Bush, Karadzic, Milosevic oder Hussein. Für diese Welt von heute gibt es viele Väter, aber bei keinem von denen gibt es einen Ausschaltknopf wie am Computer.

Gunther Egermann, Berlin

## Stichwort Verantwortung

Der Streit: — Es geht um die Wechselwirkungen zwischen der Gesellschaft und diversen Medien wie Fernsehen, Kino, Literatur und eben auch Computerspielen. Leider finden sich in der **POWER PLAY** nur die extremen, undifferenziertesten Standpunkte, die es meines Erachtens in dieser Diskussion

## PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION DT ANL VGA	89,90
A TRAIN VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
AIR BUCKS VGA DT ANL	75,90
AIRBUS A 320 DT ANL VGA	95,90
AIR WARRIOR VGA	69,90
ANOTHER WORLD DT ANL	69,90
ASHES OF EMPIRE KOMPL DT VGA *	95,90
A.T.A.C. DT ANL VGA *	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT ANL VGA	95,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
B.A.T. 2 VGA DT *	89,90
BATTLE ISLE DT VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT, ANL VGA	49,90
BIRDS OF PREY DT, ANL VGA	99,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF VGA DT.	79,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CARLEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT, ANL VGA	75,90
CHESSMASTER 3000 VGA	95,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	79,90
CONQUESTAOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL	85,90
CREEPERS VGA DT. ANL *	89,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT, ANL VGA	95,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA *	89,90
DARKLANDS VGA	99,90
DARK SEED VGA DT ANL	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	
- SCHICKSALSKLINGE DT VGA	89,90
DUNGEON MASTER 3 DT. ANL. VGA *	79,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - JAWSO CERBERUS - KOMPL. DT	89,90
EPIC DT ANL VGA	79,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	109,90
F 16 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA *	99,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	65,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RHODENBIET	49,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEIRGIE	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
GATEWAY - ACCOLADE - DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE - KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS - DT. ANL. VGA	75,90
GO SIMULATOR - DT. ANL	89,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL	75,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL	75,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	75,90
HARBOR 3 VGA	79,90
HARPOON 1.21 DT. ANL	49,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL	39,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	109,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	85,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	99,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA *	99,90
HISTORY LINE BATTLE 2 VGA DT. *	75,90
HONG KONG MAHJONG VGA	89,90
HUMANS VGA *	89,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	89,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA *	85,90
JACK NICKLAS SIGNATURE EDITION VGA	85,90
JIMMY WHITE SNOOKER VGA *	79,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 VGA	89,90
KAISER KOMPL. DT	75,90
KINGS QUEST 8 VGA *	99,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT	79,90
LAURA BOY 2 - DASSER OF AMON RA - VGA	99,90
LEATHER OCOODESSES OF PHOBOS 2 VGA	75,90
LEGEND DT. ANL. VGA	79,90
LEGEND OF KYRANIA VGA	39,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	39,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HARBOR TOWN *	39,90
LINKS SCENERY HYATT CORADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LINKS SCENERY THORN NUR VGA	45,90
LORD OF THE RINGS 2 DT. ANL. VGA	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES VGA	75,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL	84,90
MAD TV KOMPL. DT	85,90
MAGIC POCKETS DT. ANL. VGA	75,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	85,90
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90
MEGA LO MANIA VGA DT *	89,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA *	89,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NCAA BASKETBALL VGA	89,90
PATRIZER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	99,90
PLAN 8 FROM OUTER SPACE DT. ANL. VGA	89,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	89,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLE VGA	75,90
POWERMONSTER DT. ANL	75,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	79,90
PUSH OVER DT. ANL	79,90
QUEST FOR GLORY 3 VGA *	79,90
RAILROAD TYCOON DT	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA	89,90
RED BARON VGA DT. ANL	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA *	69,90
REX NEBULAR DT. ANL. VGA *	115,90
RISKY WOCOS DT. ANL	75,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SCENARIO KOMPL. DT. VGA	79,90
SEA ROGUE VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P40	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA *	99,90
SIEGE VGA	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT. KOMPL. DT. VGA	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE CRUSADE DT. ANL. VGA *	69,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. VGA	70,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPELLCRAFT VGA DT. ANL *	89,90
SPELLJAMMER VGA *	99,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA *	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA *	95,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER	59,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA *	79,90
TASK FORCE DT. ANL *	109,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TEST DRIVE 3 VGA	89,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. VGA	79,90
THEIR FINEST HOUR	39,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL	39,90

## PC/IBM

ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA TRILOGY - U4-B - DT. KURZANL.	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UNCHARTED WATERS	99,90
UTOPIA DT. ANL. VGA	69,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS VGA *	79,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COM2 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COM2 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COM2 2 SPEECH PACK	39,90
- 386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	109,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER - KOMPL. DT.	75,90
WIZARDRY 7 VGA *	85,90
WONDERLAND VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP.-SHIP DT. ANL	79,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	89,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

## PC/IBM Sonderposten

ADV DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID 2 REV. OF OOK NUR 5.25 *	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARD'S TALE 3 DT. ANL	39,90
BARD'S TALE TRILOGY DT. ANL	39,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVRE DT. VERS	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL	29,90
DAS BOOT NUR 3.5	29,90
DEADLINE - INFOCOM	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3.5 *	49,90
EPYX SPORTING GOLD KOMPL. NUR 3.5 *	34,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL NUR 5.25 *	19,90
HARD DRIVEN	29,90
IMPERIUM DT. ANL	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25 *	49,90
LEATHER OCOODESSES OF PHOBOS - INFOCOM	29,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPIATION	29,90
MEGA FORTRESS NUR 5.25 *	39,90
MIGHT & MAGIC 3 ENCL. VERS. VGA	29,90
M.U.S. - DT. VERSION, NUR 3.5 *	29,90
NAM - VIETNAM	29,90
OILIMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL - INFOCOM	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
REALMS DT. ANL	29,90
RISE OF THE DRAGON DT. VERSION NUR 5.25 *	49,90
SHUFFLEPACK CAFE NUR 3.5 *	29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5 *	34,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25	49,90
SPEEDBALL 2 - NUR 3.5	39,90
STORMOVIK SU 26	29,90
STRATEGO	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPREMACY	29,90
TANK - SPEC. HOLOBYTE	29,90
TIME QUEST	34,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL	34,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
UNIS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. VERSION VGA NUR 5.25 *	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WISHBRINGER - INFOCOM	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

## CD-Rom

360 COMPIATION - MINDSCAPE	129,90
4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC ausgesuchte PO & Shareware für 9,90	
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Clips	115,90
ILLUSTRATED ENCYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPIATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL	89,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCAFILM	99,90
NORTH POLAR	199,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2 *	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RENAISS	79,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
Ind. P80/P386/HE162/D0335	
SHAREWARE PEARLS Spiele, DTP, Grafik,	45,90
Animationen, Utilities	
SPACE QUEST 4 *	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	189,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH	99,90
WILLY BEAMISH *	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

## Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT	129,90
CD ROM LAUEWERK INTERN	679,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMERARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	185,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/WALLE SOUNDK	59,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	249,90
SOUND GALAXY N X	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	629,90

## Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

DIE ZDF-KOLUMNE

**LESER KONTROVERS**



# WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13  
8038 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

# Wial

Versand Service GmbH

## C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDITION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	39,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT. ANL.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	38,90
BOONKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL.	39,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G-LOC DT. ANL.	44,90
GO FOR GOLD - SOMMER SPIELE	24,90
GUNSHIP DT. ANL.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JETSONS	25,90
LINEAR COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSLION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
DUTRUM EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	57,90
POOLS OF RADIANCE	48,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RAIF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REAL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2. DT. ANL.	49,90
ROBOZONE	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR KOMPL. DT.	42,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	48,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SUPER SOCCER DT.	47,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VEHICLE	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

## Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	65,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AIRBUS 320 1 MB DT.	95,90
AIR LAWS 92-5 COMPILATION	79,90
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	79,90
AIR WARRIOR 1 MB	59,90
AGONY DT. ANL.	59,90
ALCATRAZ DT. ANL.	65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB	109,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	59,90
APIYA ANL. DT.	65,90
ADVENTURA DT. ANL.	59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BATTLE ISLE DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BIRDS OF PREY 1 MB DT. ANL.	75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED 1 MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	59,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1 MB	65,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	89,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB	85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	57,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	55,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *	69,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *	79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALKLINGE	79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1 MB	68,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER DT. ANL.	65,90
DISCOVERY DT. ANL.	69,90
DOOD DAN ANL. DT.	59,90
DUNE 1 MB DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB	75,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
F14/F18 DT. ANL. 1 MB *	89,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY DT.	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	85,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLINS DT. ANL.	65,90
GODS DT. ANL.	69,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARPOON 1 21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1 21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON 1 21 EDITOR DT. ANL.	45,90
HEAD TO HEAD F19 SL FIGHTER & MIG29 Super Fult. 1 MB	69,90
HEIMDAL DT. VERS. 1 MB	75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.	59,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *	89,90
HISTORY LINE BATTLESET 2 DT. *	79,90
HOOK DT. ANL.	65,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	85,90
INDY SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB	75,90
JAGUAR XJ220 DT. ANL.	59,90
JIMMI BARNES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNEY SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOY 2 - DAGGER OF AMON RA 1 MB *	79,90
LEANDER DT.	59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL. DT.	85,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE	79,90
LIVPOOL DT. ANL.	59,90
LDOW KOMPL. DT.	69,90
LDRODT OF THE RINGS DT.	69,90
LDST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE DT. ANL.	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	85,90
MI TANK PATOON DT.	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MAGIC POKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSLION KOMPL. DT.	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MEGA TRAVELER 2 1 MB	79,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NOVA 2 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	65,90
PATRIOT 1 MB KOMPL. DT.	79,90

## Atari/Amiga

PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINGPONG DREAMS DT. ANL.	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB	79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	89,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PROJECT "X" DT. ANL.	59,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
REALMS DT. ANL.	69,90
RED BARDY 1 MB	79,90
RED ZONE DT. ANL.	59,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
RISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROBOCOD JAMES POND 2.	59,90
ROBOCOD 3 KOMPL. DT.	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS DT. 1 MB	85,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	65,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR	69,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SECRET OF MONKEY ISL 1 MB DT.	79,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	69,90
SIM CITY/POPULOUS KOMPL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SIMPSONS DT.	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE WAX DT. ANL.	69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	89,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEINGENBERGER HOTELMAN KOMPL. DT.	54,90
STORM MASTER	65,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB	85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	89,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	89,90
THEIR FINEST HOUR MISSIION	39,90
THUNDERBOLT 4172 M DT. ANL.	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
TROODLERS DT. ANL. *	65,90
UTOPIA DT.	59,90
UTOPIA - NEW WORLDS	39,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VINGOS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARLDRS 1 MB	65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	59,90
WING COMMANDER 1 1 MB *	79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	89,90
WIZKID DT. ANL. *	59,90
WOLFGHOLD DT. ANL.	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90
ZOO DT. ANL. *	59,90

## Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
16 SPORTS BOXING	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLOODWYCH	29,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.D.	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN - SIERRA 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA 1 MB	29,90
COMBATER	19,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB SIERRA	29,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE - INFOCOM.	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DETERDAS 1 MB	29,90
DOUBLE DRAGON 3	29,90
ELF	29,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM.	29,90
F-18 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD - SOMMER SPIELE	29,90
GREEN NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVEN 2	29,90
HITQUICKERS GUIDE - INFOCOM.	29,90
HONDA RVF	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
ISHIDO	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAMES POND - UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
KLAX	29,90

## Preishits Amiga

LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM.	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOWBARD RAC RALLY	29,90
LOTUS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM - VIETNAM 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
DII IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL	29,90
PLD TING	29,90
POKER STAR 17.4 / KARTENSPIELE	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
POLICE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	18,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDRIVE	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSIDN	29,90
ROLLING RDNNY	24,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SOYCHAS	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRATEGO	29,90
SUPARLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEENAGE MUTANT HERD TURTLES 1	29,90
TECHNICAL	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	24,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TYPOON THOMPSON	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VODODO NIGHTMARE	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM.	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWELS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,6 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,90
DISKBOX FUR 90 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNE LAUFWERK 3,5"	189,90
EXTERNE LAUFWERK 3,5"	139,90
GENUIS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNE LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNE LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	24,90
MOUSE JOYSTICK UMMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MUSEMATE	8,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1 3 A500	99,90
SPEICHERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

## Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALUSIA DRAGON	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
D. ROBINSON BASKETBALL	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	99,90
INTERCEPTOR F22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N.H.L. ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
STRATEGO 2 DT. ANL.	79,90

gibt. Herr Möller meint, das Medium Computerspiel beeinflusst bis zu einem gewissen Grad den Spieler, respektive die Gesellschaft; den umgekehrten Weg scheint es bei ihm nicht zu geben. Michael postuliert die Medien als Reflexion der Realität, die virtuellen Helden als Abbild der Realwelt. Die beiden **POWER PLAY**-Redakteure sind dabei auf das Image der Computerspieler bedacht und leugnen schlichtweg die Beeinflussung der Spieler durch Programme — in welche Richtung auch immer.

Die Wechselwirkungen: Das Stichwort, das für mich eine Lösungsmöglichkeit dieser ethischen, moralischen Probleme des Zeitalters der Massenmedien darstellt, heißt: Verantwortung. Ich halte zum Beispiel die Praktiken mancher deutscher Privatsender für äußerst verantwortungslos: Serien für Erwachsene, Spielfilme, aber auch keineswegs kindgerechte Zeichentrickserien werden am Vormittag und frühen Nachmittag ausgestrahlt, wo gerade kleinere Kinder zu Hause vor dem Fernseher sitzen. Aber auch in diesem Fall — denn ich glaube sehr wohl, daß der ständige Konsum solcher Programme das Gefühlsleben der Kinder beeinflusst, kann man die Schuld nicht allein den Fernsehsendern in die Schuhe schieben. Auch die Eltern haben eine große Verantwortung bei der Frage, was die Kinder im Fernsehsender ansehen dürfen und was nicht. Wenn die Eltern den Kindern alles erlauben, werden sich die Kinder (fast) alles ansehen und die Programmacher alles senden. Ich habe das Beispiel der Fernsehsendungen gewählt, um zu zeigen, daß das Problem vielschichtig ist und sich auf mehreren Ebenen abspielt. Es läßt sich das Schema aber auch auf Computerspiele umlegen, auf Programmierer, Designer und Spieler. Jeder hat eine Verantwortung sich selbst und den anderen gegenüber. Das heißt nun aber auch zum Beispiel, daß Gewalt, wenn sie gezeigt wird, real, mit all ihren Konsequenzen dargestellt werden muß: Das Töten darf nicht klinisch sauber, schmerzfrei oder gar schön sein, ob jetzt im Film, am Computerbildschirm oder in den Fernsehberichten über den Golfkrieg. Man setzt uns

gerade in Computerspielen ständig Pseudowirklichkeiten vor und deklariert sie als Realitäten oder zumindest als realitätsnah, obwohl sie das absolut nicht sein können. Darin sehe ich die größte Gefahr: Die Vereinfachung der realen Welt auf die Dimensionen des Monitors, und ich glaube, daß sie uns selten noch bewußt wird. Erwachsene, reife Menschen sollten diese Vereinfachungen mit Hilfe ihrer Erfahrung kompensieren können. Junge Menschen können auf solche realen Erfahrungen noch nicht zurückgreifen und machen stattdessen Pseudoerfahrungen in irgendwelchen virtuellen Welten.

Das Fazit: Die gesamte Unterhaltungsbranche haben wir uns ja nur zum Zwecke der Flucht aus der Wirklichkeit geschaffen. Musik, Kino, Computer, Bücher, alles ist Ablenkung von der Wirklichkeit, und es ist wichtig, darüber nicht die realen Begebenheiten aus den Augen zu verlieren, sich nicht selbst aufzugeben. Beim derzeitigen Zustand unserer Welt würden wir es ohne diese Ablenkungen nicht mehr aushalten. Wir dürfen uns aber nicht zurücklehnen und Nichtstun — dazu haben wir eine zu große Verantwortung. Manfred Zeindlinger, A-Freistadt

## Etwas gewagt

Computerspiele als paramilitärische Ausbildung? Ausländerhaß als Folge subliminaler Indoktrination durch Softwarehersteller? Der Amiga als finale Waffe des Westens gegen den ehemaligen Ostblock und Bürgerkriegsanlaß in Restjugoslawien? Diese Thesen scheinen doch etwas gewagt.

Und selbst wenn sie greifen, diejenigen, die jedes Baller- und Metzelspiel als "geil" einstufen, erreicht Herr Möller mit seiner Kolumne nicht. — Und die, welche zwischen Töten und dem Tötens Willen und dem Sachzwang, z.B. bei militärischen Flugsimulatoren oder Strategiespielen entscheiden, bzw. ihr eigenes dezidiertes Urteil über die Qualität eines Spieles bilden, mithin zwischen dumpfem Zeittotschlagen und intelligenter Unterhaltung unterscheiden können, die ärgert er mit solch undifferenziertem Oberlehrergeschreibsel, nur: Ohne etwas zu bewegen.

— Hoyerswerda gab es schon öfter in der Vor-Computer-Ära der Menschheit (nicht nur der Deutschen) in größerem Stile, als wir uns das vorstellen können (oder wollen). — Ich bezweifle außerdem, daß die Irren, die sich z. Zt. in Bosnien oder Berg-Karabach gegenseitig die Hölle eines Bürgerkrieges bescheren, um die Macht an sich zu reißen (und um nichts anderes wird dieser Krieg geführt) jemals in ihrem Leben einen Computer (Ausnahme: den ihrer Waffensysteme) gesehen oder z. B. Gunship gespielt haben. Ihre "vormilitärische Ausbildung" wurde mitnichten virtuell, sondern ganz handfest in der "Volksarmee" an echten Waffen betrieben. Die Flugbahnen ihrer schweren Artillerie rechnen sie vermutlich auch noch ganz gut mit Papier und Bleistift aus. Mal ehrlich, Herr Möller, es gibt schlimmere Dinge, über die es sich lohnt Kritik zu üben — gehören schlechte Computerspiele in Zeiten, aufkeimender Nationalismen, realer Kriege "vor unserer Haustür" und wachsender Armut wirklich dazu?

Ernst Georg Schmid, Mülheim

## Leserschelte

Ich verfolge schon lange mit Interesse die Diskussionen in den Leserbriefecken verschiedener Computerzeitschriften zum Thema Gewalt in Computerspielen, aber heute wäre mir fast der Kragen geplatzt. Da gibt endlich mal jemand eine sachliche, gut fundierte Meinung von sich, und Ihr wißt nichts Besseres, als ihn der Polemik zu beschuldigen. Dabei ist es genau umgekehrt: Während Klaus Möller seine Argumente klar begründet, versucht Ihr, ihn mit Eurer Standardantwort zu widerlegen. Ohne auf seine Argumente einzu-

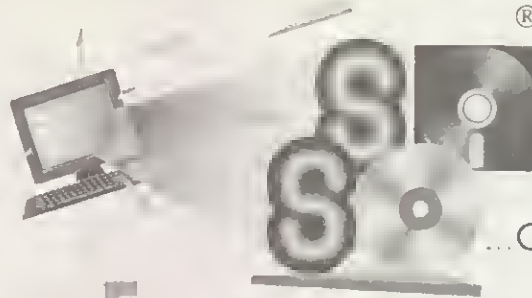
gehen, sagt Ihr, daß Computerspieler zwischen Realität und Spiel unterscheiden können. Dabel hat er das niemals bestritten. Das, worum es Herrn Möller (und auch mir) geht, ist die wissenschaftlich erwiesene Tatsache, daß Menschen, die oft durch Filme (oder auch Computerspiele) mit Gewalt konfrontiert werden, mit der Zeit abstumpfen. Das hat nichts mit fehlender Intelligenz oder Kritikfähigkeit zu tun, sondern damit, daß Menschen, die Gewalt gewohnt sind, viel eher bereit dazu sind, diese selbst auszuüben. Zumal viele Computerspieler noch Kinder sind, deren Meinung und Denken tatsächlich noch nicht so gefestigt sind, wie bei einem Erwachsenen und sich deshalb auch leichter beeinflussen lassen. Durch diese Abstumpfung wird die Hemmschwelle zur Gewalt viel niedriger, und genau das hat Herr Möller auch geschrieben. Übrigens würde mich interessieren, wieso Ihr versucht, ihn mit allen möglichen Mitteln lächerlich zu machen. Er hat nirgendwo geschrieben, daß Computerspiele die Urheber aller heutigen Gewalt sind, auch wenn er sich verständlicherweise nur über dieses, sein Fachgebiet äußert. Genausowenig hat er behauptet, daß alle Computerspieler brutal sind, sondern hat von (Gott sei Dank) wenigen Ausnahmen gesprochen. Somit ist Eure Verallgemeinerung über "blutrünstige Monster" hinfällig, da längst nicht alle Spieler diese brutalen Spiele spielen. Übrigens: Ich bin leidenschaftlicher Computerspieler mit den Lieblingsgenres Adventure und Rollenspiel, bin aber auch einem guten Actionspiel gegenüber nicht abgeneigt. Ich denke außerdem, daß ein gewisses, natürlich möglichst kleines

DIE ZDF-KOLUMNE  
**LESER  
KONTROVERS**



# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.  
... Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für **AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN**

### Hardware

- AMIGA 500 Speichererweiterung**
- auf 2.5 MB 222,- DM
  - auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
  - auf 1 MB 59,- DM
  - auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
  - Laufwerk 3.5 139,- DM

**Soundblaster 2.0 dt. Version**  
jetzt nur **199,- DM**

**mit CMS CHIPS**  
jetzt nur **269,- DM**

**Soundblaster pro 3 dt. Version**  
jetzt nur **398,- DM**

**mit Windows 3.1**  
jetzt nur **498,- DM**

**Adlib compatible Soundkarte**  
jetzt nur **129,- DM**

### Kaufen Sie nicht die Karte im Sack! Mieten Sie Ihre neue Soundkarte Probe

**Testsieger "ATI FX Stereo" m. Boxen, Soundkarte** nur 279,- DM  
**Newcomer "Media Concept 2.0" Soundkarte** nur 189,- DM  
Soundblaster 2.0 Compatible

**Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte für Amiga 500** nur 399,- DM

**Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte**  
**mit 32-Bit RAM mit 1 MB** nur 499,- DM

**Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte**  
**mit 32-Bit RAM mit 4 MB** nur 699,- DM

**COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten** nur 179,- DM

**Amiga 500 externe Festplatte**  
**105 MB · 15 ms · 8 MB RAM Option** nur 899,- DM

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisen verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

## Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

**W-1000 Berlin 45**  
Osdorfer Str. 13  
Telefon auf Anfrage  
**O-1034 Berlin**  
Boxhagener Str. 23  
Tel.: 030/5892067  
**O-1071 Berlin**  
Rahdenbergstr. 6  
Tel.: 030/4491026  
**O-1330 Schwedt/Oder**  
Ringstr. 8  
Tel.: 03332/31620  
**W-2000 Hamburg 76**  
Beethovenstr. 57  
Tel.: 040/224633  
**2000 W-Hamburg 13**  
Beim Schlump 21  
Tel.: 040/458115  
**2820 W-Bremen 71**  
Fresenbergstr. 54  
Tel.: 0421/607404  
**W-2300 Kiel**  
Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)  
Tel.: 0431/970046  
**W-2900 Oldenburg**  
Edewechter Landstr. 47  
Tel.: 0441/501445  
**O-3014 Magdeburg**  
Braunschweiger Str. 104  
Tel.: auf Anfrage  
**W-3100 Celle**  
Im Kreise 16  
Tel.: 05141/214411

**W-3300 Braunschweig**  
Holwederstr. 10  
Tel.: 0531/508231  
**O-3300 Schönebeck**  
Ahornstr. 11  
Telefon auf Anfrage  
**W-3340 Wolfenbüttel**  
Heimstättenweg 23  
Tel.: 05331/61820  
**W-3400 Göttingen**  
David-Hilbert-Str. 2  
Tel.: 0551/46563  
**W-4000 Düsseldorf 30**  
Gneisenaustr. 1  
Tel.: 0211/4910187  
**W-4040 Neuss**  
Hamtorstr. 20  
Tel.: 02131/278967  
**W-4050 Mönchengladbach**  
Neusser Str. 210  
Tel.: 02161/601556  
**W-4100 Duisburg 1**  
Ulrichstr. 2-4  
Tel.: 0203/21084  
**W-4150 Krefeld**  
Kölner Str. 485  
Tel.: auf Anfrage  
**W-4250 Bottrop 1**  
Essener Str. 6  
Tel.: 02041/21973  
**W-4290 Bocholt**  
Nordwall 13  
Tel.: 02871/184123

**W-4300 Essen 1**  
Molke Str. 36  
Tel.: 0201/207629  
**W-4330 Mülheim**  
Delle 47  
Tel.: 0208/390370  
**W-4350 Recklinghausen**  
Dortmunder Str. 31  
Telefon auf Anfrage  
**W-4400 Münster**  
Ferdinandstr. 8  
Tel.: 0251/278515  
**W-4440 Rheine**  
Auf dem Thie 8  
Tel.: 05971/2219  
**W-4500 Osnabrück**  
Petersburger Wall 17  
Tel.: 0541/586809  
**W-4600 Dortmund**  
Stockumer Str. 420  
Tel.: auf Anfrage  
**W-4630 Bochum**  
Herner Str. 383  
Tel.: 0234/531018  
**W-4690 Herne**  
Hauptstr. 178  
Tel.: 02325/53643  
**W-4770 Soest**  
Thome Str. 17  
Tel.: auf Anfrage  
**W-4800 Bielefeld**  
Schloßhofstr. 1  
Tel.: 0521/138033

**W-5000 Köln 1**  
Van-Verth-Str. 20-22  
Tel.: 0221/121806  
**W-5000 Köln 41**  
Gottesweg 149,  
Tel.: 0221/446499  
**W-5300 Bonn 1**  
Auf dem Schiefelingsweg 24  
Tel.: 0228/625076  
**W-5400 Koblenz**  
Markenbildchenweg 24  
Tel.: 0261/31848  
**W-5500 Trier**  
Zuckerbergstr. 21  
Tel.: 0651/40532  
**W-5600 Wuppertal**  
Friedrich-Engels-Allee 296  
Tel.: 0202/61118  
**W-5800 Hagen,**  
Bergischer Ring 5  
Tel.: 02331/26774  
**W-5840 Schwerte**  
Friedenstr. 2  
Tel.: 02304/2813  
**W-5860 Iserlohn 1**  
Hans-Böckler-Str. 36  
Tel.: 02371/22438  
**W-5880 Lüdenscheid**  
Forum am Stempelplatz 2  
Tel.: 02351/21900  
**W-6300 Gießen**  
Bahnhofstr. 6  
Tel.: 0641/71967

**W-6348 Herborn**  
Westerwaldstr. 4  
Tel.: 02772/41332  
**W-6360 Friedberg**  
Kaiserstr. 201  
Tel.: 06031/61917  
**W-6600 Saarbrücken**  
Stengelsstr. 8  
Tel.: 0681/582771  
**W-6650 Hamburg**  
Karlsbergstr. 16  
Tel.: 06841/15142  
**W-6670 St. Ingbert**  
Ludwig Str. 14  
Tel.: 06894/382850  
**W-6680 Neunkirchen**  
Bohnhofstr. 13  
Tel.: auf Anfrage  
**W-6750 Kaiserslautern**  
Fabrikstr. 32  
Telefon auf Anfrage  
**W-6800 Mannheim**  
Jungbusch Str. 3  
Tel.: 0621/101203  
**W-7000 Stuttgart 40**  
Straßburger Str. 45  
Tel.: 0711/874087  
**O-7033 Leipzig**  
Dreilindenstr. 17  
Tel.: 0341/4787781  
**W-7500 Karlsruhe 1**  
Lessingstr. 5  
Tel.: 0721/853360

**W-7800 Freiburg**  
Lehener Str. 24  
Tel.: 0761/287112  
**W-7850 Lärach**  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07621/49690  
**W-8000 München**  
Reichenbachstr. 33  
Tel.: 089/2021285  
**W-8360 Deggendorf**  
Metzgergasse 5  
Tel.: 0991/30376  
**W-8500 Nürnberg**  
Findelwiesenstr. 37  
Tel.: 0911/467744  
**W-8700 Würzburg**  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
**W-8900 Augsburg**  
Heini-Dittmar-Str. 17  
Tel.: 0821/581993  
**W-8960 Kempten**  
Kronenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
**O-9102 Limbach-Oberfrohna**  
Querstr. 15  
Telefon auf Anfrage

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006**

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Maß an Gewalt erträglich ist (welches Rollenspiel kommt schon ohne Kämpfe aus?). Aber ich finde, daß es ein Unterschied ist, ob man ein Icon mit dem Symbol für "Zuschlagen" anklickt und daraufhin die Meldung erhält, daß man einen Orc getötet hat, oder ob man den Kampf, natürlich mit spritzendem Blut und aufschreiendem Gegner, mit Hilfe des Joysticks selbst führt. Hierauf sollte in Tests deutlich hingewiesen werden, da es sicher auch einige Actionspielefans gibt, die nicht auf herabhängende Gedärme stehen. Nichts für ungut, aber Ihr solltet noch einmal ruhig und sachlich über Herrn Möllers und meine Argumente nachdenken, bevor Ihr noch einmal derart unbegründet und lächerlich über jemanden herzieht.

Karsen Rölling, Nidderau

## Bekenntnis

Mit ausgesprochener Genugtuung habe ich die letzte Klaus Möller-Kolumne vernommen. Bewies dieser Artikel doch ein weiteres Mal, daß Euer Magazin mehr als nur ein Testheft ist. Sondern auch ein Forum für kontroverse geführte Diskussionen.

Klaus Möller versteht es zu provozieren. Indem er zum Rundumschlag gegen die Computerspieler ausholt und so artverwandte Themen wie Krieg in Bosnien mit dem leidigen Thema Kriegsspiele verbindet, teilt er die Spielefans in die "Guten", die keinem Sprite auch nur ein Pixel-Haar krümmen und die "Unmoralischen", die sich nicht davor scheuen, den moralischen Verfall der Menschheit durch das Spielen von konflikthaltigen Spielen zu beschleunigen. Doch hier gilt es zu trennen, und es fällt schwer, bei der Reaktion auf Klaus Möllers Artikel nicht selbst allzu polemisch zu werden. Krieg am Bildschirm und das barbarische Morden an allen Ecken und

Enden der Welt zu vergleichen, ist nach meiner Ansicht nicht statthaft. Aus Schreckensbildern, die jeden Tag über den Bildschirm flimmern und mit wenig Hintergrundinformationen ausgestatteten Beschreibungen von Kriegszielen braut Herr Möller eine trübe Suppe, die eine unbefangene Beurteilung unmöglich macht. Ich erzähle keinem Freak etwas Neues, wenn ich darauf hinweise, daß sowohl das Vermöbeln gegnerischer Sprites, als auch das Verrücken von Einheiten in Szenarien wie Command H.Q. einen Heidenspaß machen kann und in keinsten Weise das von unseren Lehrern mühsam aufgebaute humanistische Weltbild zerstört. Ich möchte mich hier ganz offen dazu "bekennen", daß ich besonders gerne mal in die Haut eines Generals von dieser oder irgendeiner Fantasiewelt schlüpfte und meine Eroberungsgelüste dort auslebe, wo sie niemanden anderen als dem Computer oder meinem menschlichen Mitspieler wehtun. Er ist übrigens auch nachetlichen Runden noch ein guter Freund von mir.

Sebastian Spys, Berlin

## Glauben Sie wirklich?

Ich, 16jähriger Schüler eines Gymnasiums, gehe jeden Abend mit meinem Baseballschläger auf die Jagd. An den guten Grafikfähigkeiten und Stereosound meines Amigas ist zwar etwas dran, doch in der Wirklichkeit ist alles nochmal so gut, und außerdem genieße ich es, hinterher das Blut von meinem Baseballschläger abzulecken. Glauben Sie wirklich, Herr Möller, daß wir Jugendlichen so denken?

Es ist vielmehr so, daß die Gewalt und die Zerstörungswut der Jugendlichen daher kommen, daß sie Angst haben, sie könnten ihre Arbeit

verlieren oder sie bekommen erst gar keine. Dann fällt der Blick auf die Ausländer, Aussiedler und Asylanten (die alle in einen Topf geworfen werden), dann kommt noch der Glaube dazu, denen gehe es viel besser als uns, die bekämen unsere Steuern, 'ne Wohnung, nähmen unsere Arbeit weg. — Daher kommt die Gewalt, und bestimmt nicht daher, daß sich ein paar Computerfreaks abends zum Rambo-Spielen treffen und auf Ausländerjagd gehen.

Michael Lorenz, Braunschweig

## Tod am Fließband

Natürlich gibt es Computerspiele, in denen man die Aufgabe hat, Pixelmännchen zu meucheln und fiktive Gegner zu erlegen. Manche dieser Computerspiele wurden von einer Gruppe sogenannter Fachleute deshalb auch als für den jugendlichen Computerfreak untauglich erklärt, und Werbung und Vertrieb für diese Programme stark eingeschränkt. Auch gibt es Computerspiele, die gezielt Aggressionen gegenüber bestimmten Bevölkerungsschichten schüren, und diese Programme sind sicherlich zurecht verboten (z.B. Nazispiele), doch ist der Computer wohl nicht das einzige Informations- und Unterhaltungsmedium, mit dem so etwas möglich ist. Wie ist es denn z.B. im Kino? Da werden Millionenbe-

träge dazu verwendet, irgendwelche Personen möglichst effektiv und erschreckend sterben zu lassen. Sogenannte "Antikriegsfilme", wie zum Beispiel "Apocalypse Now", "Die Brücke von Arnheim", "Platoon", um nur einige zu nennen, sind im Grunde genommen doch eine erstklassige Anleitung, um sich des ungeliebten Nachbarn oder Asylbewerbers (um einige Beispiele des Herrn Möller aufzugreifen) auf mannigfaltige Weise zu entledigen. Diese Filme zeigen den Tod am laufenden Band, und sind meiner Meinung nach mindestens genauso gut dazu geeignet, gegenüber Gewalt abzustumpfen zu lassen und Aggressionen aufzubauen wie Computerspiele. Sie haben dazu noch den Nachteil, daß man angestaute Aggressionen nicht abreagieren kann, (es sei denn, man verprügelt den Filmvorführer, doch das ist strafbar), was bei Computerspielen durch das teilweise recht stumpfsinnige Geballere möglich ist. Auch im heimischen Fernsehen nimmt die Gewalt offensichtlich zu. Verschiedene Krimiserien kommen doch größtenteils ohne irgendeine Form der Gewalt überhaupt nicht aus. Die Serien bezeichnet man dann auch noch als "Unterhaltung"! Weiter geht es in den Nachrichten: Durch elne besonders gute Berichterstat-

DIE ZDF-KOLUMNE  
**LESER  
KONTROVERS**

VIRTUAL REALITY, CYBERPUNK, HACKING

**CYBERSPACE**

INFOS BEI:

CYBERTRADE  
POSTFACH 246  
CH- 9435 HEERBRUGG



tung ist es mittlerweile doch keine Seltenheit mehr, in Nachrichtensendungen nicht nur über Tod und Verbrechen zu hören, sondern es mittlerweile in schönen bunten Bildern ins Wohnzimmer geliefert zu bekommen. Man denke nur an die Bombardierung von Bagdad bei Nacht. Ich denke nicht, daß diese "seriöse" Darstellung reeller Gewalt und Verbrechen zu einer Sensibilisierung gegenüber solchen Vorfällen führt.

Einschlägige Videofilme sowie Bücher und Zeitschriften will ich hier nicht auch noch berücksichtigen. — Was soll man nun also von allem halten? Geht man nach Herrn Möller, so verschrottet man am besten seinen Computer. Des weiteren müßte man auch den Fernseher, das Radio und einen Großteil der Zeitungen und Illustrierten vernichten, Kinos schließen und Bücher und Videofilme verbieten. Also zurück in die Steinzeit. Doch da war es doch auch nicht besser: Man hat sich in brutalster Weise mit Holzknüppeln zur Wehr

gesetzt und gelegentlich Mitmenschen mit Knüppel, Steinen und Feuer bearbeitet. — Also macht man doch besser so weiter wie bisher und verläßt sich darauf, daß der durchschnittliche Bürger neben einem Computer, TV, Radio auch Gehirn, Gewissen, Kritikfähigkeit und die Fähigkeit zum Unterscheiden zwischen Fiktion und Realität besitzt, was doch nicht als allzu abwegig erscheint. Oder?

Christoph Blegner, Frankfurt

## Animierend

Diese Kolumne von Klaus Möller war die erste, die mir gefallen hat. Es bringt nichts, wenn Möller versucht, Spiele zu testen oder zu empfehlen, er kann gar nicht so aktuell wie Ihr sein, und nach den ersten zwei Artikeln von ihm würde ich Euch auch für kompetenter halten. Doch wenn er es weiterhin schafft, kritische Meinungen zu computerverwandten Themen zu äußern, dann hat er seinen Platz in der **POWER PLAY** verdient.

Jan Schmidt, Bonn

## Natürliche Gewalt

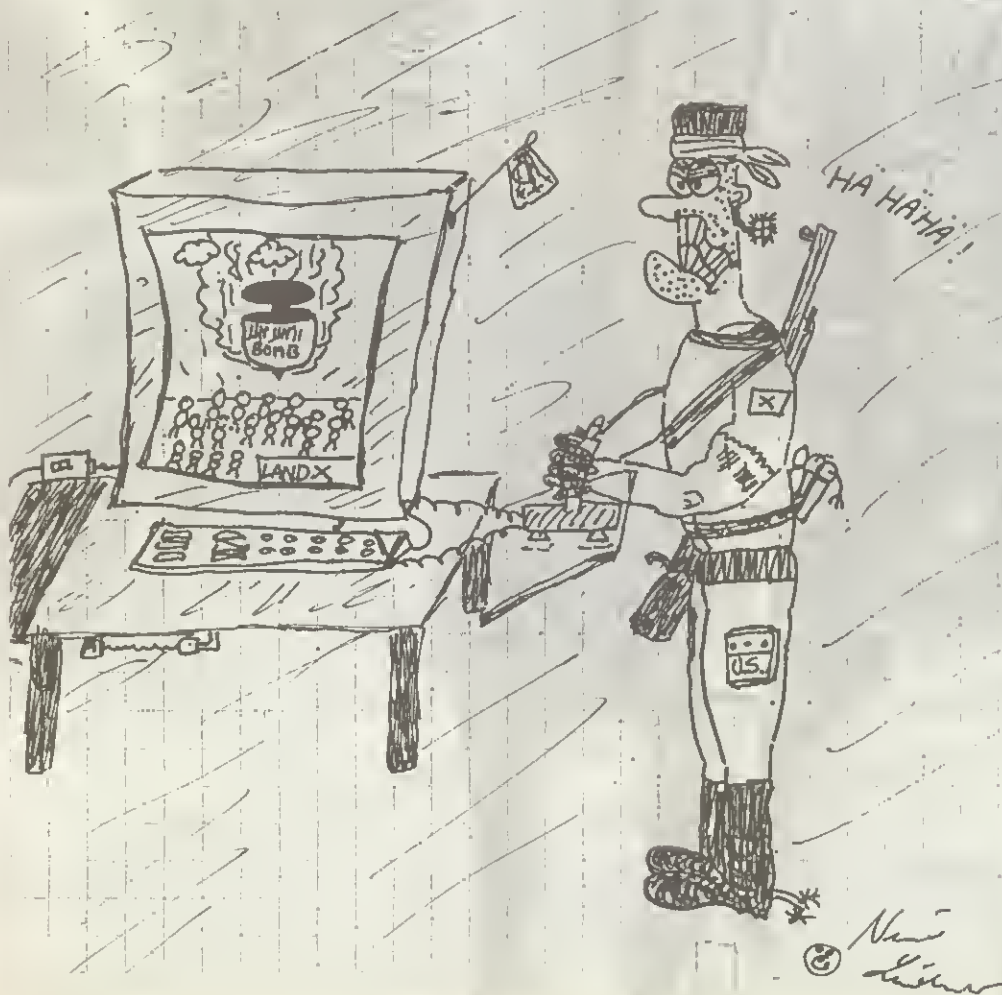
Nach Ansicht von Herrn Möller wird also unsere Welt gewaltloser, wenn wir die Gewalt aus unseren Köpfen ausmerzen. Frommer Wunsch: Wieviel tausend Kriege hat es wohl seit Anbeginn der Menschheit gegeben und wieviele gibt es heute noch. Offensichtlich ist es den vielen Möllers niemals gelungen, die Gewalttätigkeit abzuschaffen, und wißt Ihr auch warum? Weil Gewalt etwas Natürliches ist, etwas, was ganz einfach zur Psyche des Menschen gehört.

Peter Marx, Hartenfels

## Ja, Herr Möller!

Kriegssimulationen gehören abgeschafft! Sie haben keinen tieferen Wert, weder praktisch, noch ethisch, und veranschaulichen nur die Beherrschung einer Vernichtungstechnologie und dies "just for fun", in einer Zeit, wo wir dies wirklich nicht gebrauchen können.

Hans Schmidt, Regensburg



## Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1889 dt.	74.90	89.90	
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	89.90
A Train			99.90
A.T.A.C. dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Ashes of Empire dt.	94.90		a.A.
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Pro! dt.	69.90		69.90
Carl Lewis Challenge dt.	59.90		74.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Conquestador dt.	74.90		74.90
Coat of Arms dt.	59.90		59.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.	49.90		74.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Palmbaum dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90		79.90
Dungeons Master			74.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Exodus 3010 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Elmarm dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.	59.90		99.90
Fire and Ice dt.	74.90		79.90
Global Effect dt.	74.90		79.90
Gablinis dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Gry Spy dt.	64.90		74.90
Heart of China dt.	74.90		89.90
Haros of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90		89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.	a.A.		89.90
Ishar dt.	69.90		69.90
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lure of the Temples dt.	64.90		79.90
Mad TV dt.	69.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a.A.
Plantes dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.	69.90		99.90
Planets Edge dt.			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.	74.90		
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Regent dt.	69.90		
Rockstar dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90	59.90	
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	
Sim Ant dt.	59.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80	39.90		
Secret Weapons Miss. HE-162	44.90		
Secret Weapons Miss. DO-335	44.90		
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Star Trek 25th. dt.			79.90
Strike Commander			a.A.
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander	a.A.		
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wing Com. 2 Spec. Op. 2 dt.			49.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?  
Dann rufen Sie bei uns an, wir  
haben weitere Spiele im Angebot!!!

Disks 3.5"	200	10er Pack	8.90
3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speicherwerk 512 KB mit 1 Hz.			69.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abwechselbar			139.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.			199.00
Sound Galaxy NX			299.00
Joystick	Quickshot II plus (Amiga, ST)		14.90
	Competition-PRO SIAR (Amiga, ST)		39.90
	Advanced Gravis schwarz (Amiga, ST)		79.90
	Quickshot 123 (PC)		24.90
	Camo. PRO SIAR (PC Incl. GameCard)		79.90
	Advanced Gravis schwarz (PC)		89.90

Interim und Preisänderungen vorbehalten

dt. = dt. Art. oder konzip. deutsch

Versand erfolgt per NV (+ 10 DM) oder Vorkasse

(LG-Scheck + 5 DM)

Auslandsversand: (Vorkasse + 20 DM)

FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!

(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

**Groß Electronic**  
Versandzentrale + Ladengeschäft  
Gartenweg 4  
D-8391 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 59,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 129,—

Advanced Gravis Joystick IBM-PC • 84,95

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 239,—

Sound Blaster 2.0  
C/MS-Chips • 49,—

**COMPUTER-TUNING**

**Bachler**  
Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
<b>A-Train</b> /dt	—	109,—	—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—	—
Amberstar /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Ashes of Empire /dt	89,95	—	—	—
<b>Battle Isle</b> /dt	69,95	89,95	—	—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	V.mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V.mö	—
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—	—
Chessmaster 3000 /dt	—	79,95	—	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95	54,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—	—	—
<b>Dagger of Amon Ra</b> /dt	—	84,95	—	—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—	—
Dark Queen of Kryn	66,95	74,95	—	—
Dark Seed /dt	—	94,95	—	—
Das schwarze Auge /dt	*74,95	84,95	V.mö	—
Deliverance /dt	59,95	—	59,95	—
Der Patriot /dt	74,95	89,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Dune /dt	74,95	79,95	—	—
Dyna Blaster /dt	69,95	*74,95	*69,95	*39,95
<b>Epic</b> /dt	66,95	74,95	69,95	—
Eternam /dt	—	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 /dt	V.mö	89,95	—	—
<b>Falcon 3.0</b> /dt	—	94,95	—	—
Fire & Ice /dt	59,95	—	59,95	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95	—
<b>Gateway</b>	—	74,95	—	—
Global Effect /dt	79,95	84,95	—	—
Gods /dt	59,95	74,95	59,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	V.mö	—
Grand Prix Unlimited /dt	—	79,95	—	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
<b>Hook</b> /dt	59,95	69,95	59,95	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V.mö
<b>Imperium</b> /dt	29,95	29,95	29,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis	V.mö	84,95	—	—
International Sports Challenge /dt	66,95	79,95	66,95	—
Ishar /dt	74,95	79,95	74,95	—
<b>Jaguar XJ220</b> /dt	59,95	—	59,95	—
John Barnes European Football /dt	59,95	—	—	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—	—
<b>Kick Off 2</b> /dt	59,95	—	59,95	39,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
<b>Legend</b> /dt	72,95	79,95	72,95	—
Legend of Kyandia	—	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	74,95	82,95	—	—
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links 386 Pro	—	99,—	—	—
Lord of the rings 2 /dt	—	79,95	—	—
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—	—
<b>Mad TV</b> /dt	74,95	89,95	V.mö	—
Might & Magic 3 /dt	74,95	89,95	—	—
<b>Parasol Stars</b> /dt	59,95	—	59,95	39,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—	—
Perfect General Data Disk	59,95	59,95	—	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space /dt	79,95	89,95	V.mö	—
Police Quest 3 /dt	74,95	79,95	—	—
Pools of Darkness	66,95	74,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95	—
Prophecy of the Shadow	—	74,95	—	—
Push-Over /dt	59,95	69,95	59,95	—
<b>Railroad Tycoon</b> /dt	79,95	89,95	79,95	—
Rampart /dt	V.mö	79,95	—	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Risky Woods /dt	59,95	—	—	—
<b>Secret of Monkey Island</b> /dt	69,95	89,95	74,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	je	37,95	—	—
Sec. Wea. P-38, P80 Mission Disk.	je	29,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	82,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek /dt	—	79,95	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Striker /dt	59,95	—	—	—
<b>The Games '92</b> /dt	72,95	79,95	72,95	—
The Humans /dt	74,95	V.mö	V.mö	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	72,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Treasures of Savage Frontier	72,95	74,95	—	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95	9,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95	19,95
<b>Ultima 6</b> /dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	89,95	—	72,95
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—	—
Utopia Data Disk. /dt	37,95	—	37,95	—
<b>Wing C. Secret Missions 1 o. 2</b> je	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2	—	—	—	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	89,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 /dt	je	44,95	—	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	V.mö	V.mö	—	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95	39,95

1869 /dt 75,— Amiga  
89,— IBM-PC  
Battle Isle Data Disk /dt 45,—  
Amiga & IBM-PC  
B17 Flying Fortress /dt 89,— IBM-PC  
Civilization /dt 79,— Amiga 95,— IBM-PC  
Das schwarze Auge /dt 79,— Amiga 85,— IBM-PC  
Dungeon Master /dt 59,— Amiga  
Sensible Soccer /dt 89,— IBM-PC  
Spelljammer 79,— Amiga  
The Games '92 /dt 73,— Amiga  
79,— IBM-PC

### So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88**  
**18 06 37 • 18 54 43**  
**FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler — Computersoftware**  
**Postfach 1113 • Blücherstr. 24**  
**D — 4290 Bocholt**



# POWER TIPS



Heft  
11/92

**ZUM  
SAMMELN!**

## Power-Tips

### Computerspieletips

1869	80
A-Train	84
A-Train	87
Addams Family	74
Cube-X	86
Das schwarze Auge	88
Fire & Ice	70
First Samurai	70
Guy Spy	78
Jack Nicklaus	77
Legend of Kyrandia	75
Parasol Stars	77
Patrizier	87
Sensible Soccer	78

Storm Master	77
Wolfchild	87

### Dr. Bobo antwortet

Planet's Edge, Imperium, Ultima 5, Chuck Rock, Space Quest 4, Chaos Strikes Back	89
---	----

### Videospiele Tips

Krusty's Fun House	90
Legend of Mystical Ninja	92
Prince of Persia	90
Sim City	94
Slider	94
Thunderforce 4	92
Track Meet	92
Wonderboy 5	96

### Clue-Book

Ultima 7 Teil 2	98
-----------------	----

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

## First Samurai (Amiga)

Probleme mit Level sieben? Ab jetzt nicht mehr, denn Karsten Fischer aus Hamm hält einen prima Tip parat. In Level sechs besorgt man sich eine Glocke und ein (wirklich nur eins!) Special. Nun geht man nach rechts zu den vier Steinen und läutet mit der Glocke. Ein Engel erscheint und trägt einen Stein weg. Jetzt springt Ihr auf die drei Steine und von dort auf die drei Tonnen rechts. Nun geht man nach rechts zu dem Erdloch und die Meldung erscheint, daß man den siebten Level beendet hat.

# TIP DES MONATS

## Fire & Ice

Florian Tewes aus Oelde hat sich mit den kompletten Karten zu *Fire & Ice* locker die 500 Mark Prämie für den Tip des Monats erspielt. Laßt den Kojoten hüpfen!

### Allgemeine Tips

Sucht alle Level gründlich nach Extraleben, Bonusblöcken und Hundewelpen ab. Oft

Hallo Computer-Freaks



Es ist mal wieder soweit: Alle fünf bis sechs Hefte müssen wir den Neueinsteigern eine kleine Einführung in die Geheimnisse der Tips-Schreiberei geben.

### Negativ

— Tips am Telefon durchgeben: Unserer Redaktionsfee Angelika schwirrt vor lauter Bits'n'Bytes schon der Kopf. Karte oder Brief sind in jedem Fall besser. Da auf alle Mitteilungen von Euch der Eingangsstempel kommt, können wir trotzdem leicht feststellen, wer am schnellsten mit seinem Cheat oder Tip war.

— Tips durch das Faxgerät jagen. Sorry, die werfen wir gleich weg, da die Qualität

in 99 Prozent aller Fälle zu schlecht für eine Veröffentlichung ist. Auf unseren quietschgrünen Seiten wäre dann nur noch ein grauer Matsch zu sehen.

— Keine vernünftige Adresse und/oder Kontonummer: Unnötiger Aufwand für alle Beteiligten. Bitte in Zukunft nicht vergessen.

### Positiv

— Tips auf Diskette in dem guten alten "Word"-Format — "Ascii" tut's auch.

Also fleißig an die Arbeit, bei uns gibt's was zu verdienen. Viel Spaß wünscht wie immer,

*Volker*

dienen Bonusblöcke auch dazu in höher gelegene Regionen vorzudringen (Warps). Auch solltet Ihr nicht wahllos die Bonusblöcke ausplündern, sondern die Extras gezielt aus-suchen.

### Level 1

Relativ leicht. Achtet vor allem auf die anhänglichen Skifahrer, die die Steilhänge unsicher machen.

Taktik für den Endgegner: Es empfiehlt sich den Endgegner mit einem Schild zu vernichten. Laßt den Steilhang entlang, wartet die Lawine ab und stellt Euch ca. 3 cm vor dem Endgegner auf. Aktiviert nun ein Schild und nach wenigen Sekunden steht er gefroren für Euch bereit.

### Level 2

Achtet in diesem Level besonders auf die am Boden kriechenden Würmer und Gewitterwolken. Auch sind die

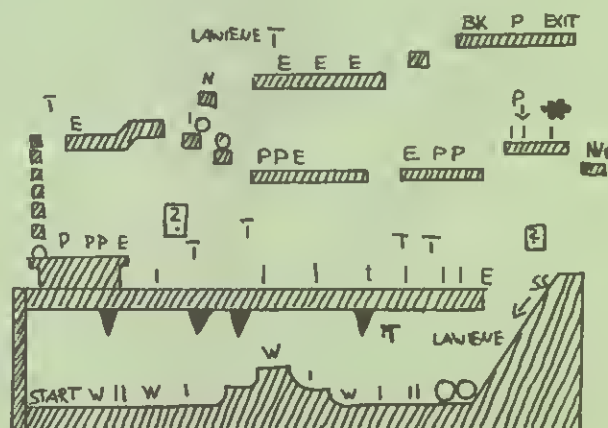
Fortsetzung auf Seite 74

### Legende Level 1:

- P = Pinguin
- E = Eskimo
- T = Taube
- S = Skifahrer
- I = Igloo
- W = Walroß
- We = Welppe
- F = Fontäne
- = Schalter
- = Wolke
- ▲ = Zapfen
- \* = Schneekugel
- AUP = Extraleben
- 2 = Bonusblock
- EG = Endgegner
- BK = Bonuskugel
- ☼ = Sterne, die erst nach Berührung oder Besatz sichtbar sind



1.3

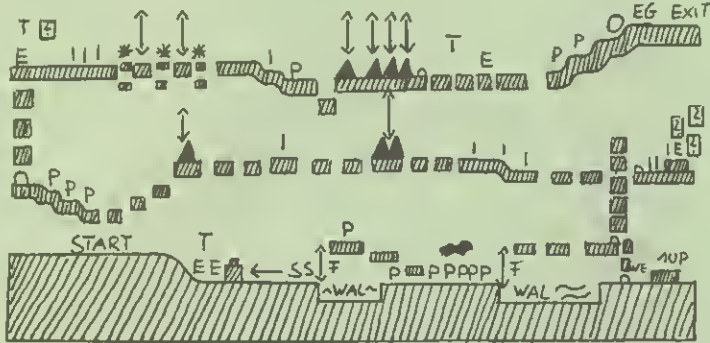


1.1

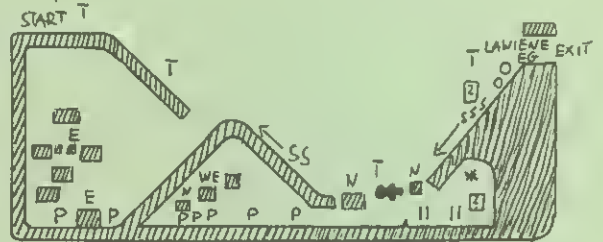




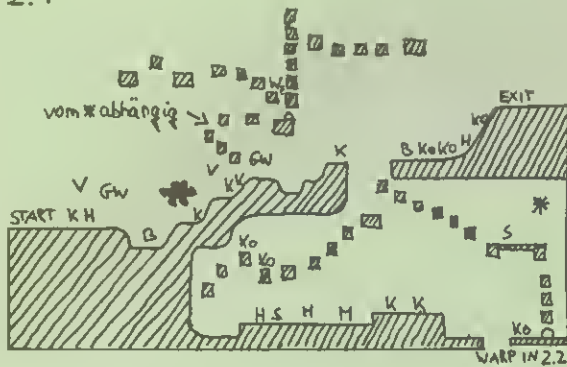
Bonuslevel 1.4



1.4



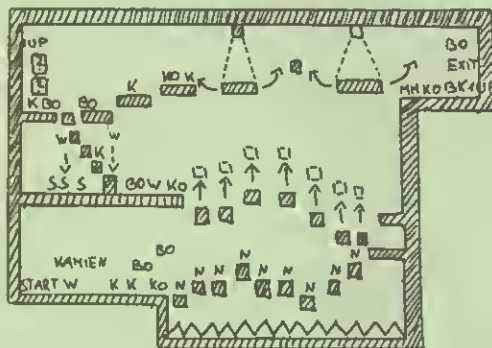
2.1



2.2



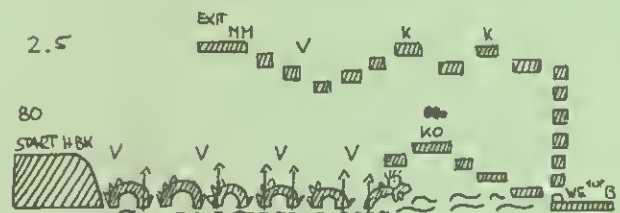
2.3



WARP IN 2.5 (vorder Bonusraum) 2.4



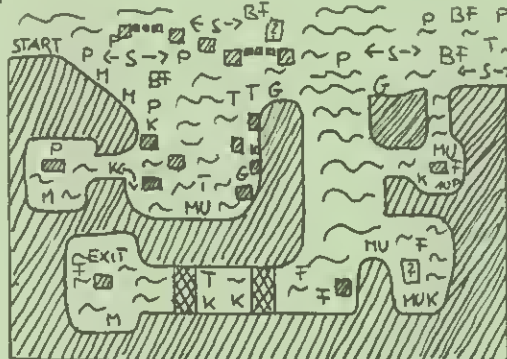
2.5



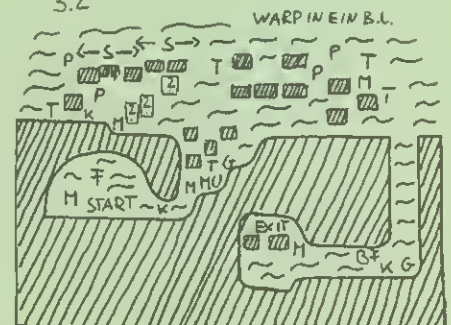
### Legende Level 2:

- H=Hase
- V=Vogel
- S=Spinne
- M=Maus
- We=Welpe
- F=Fisch
- W=Wurm
- Kr=Krokodil
- K=Kämpfer
- Ko=Kobold
- Bo=Bogenschiütze
- ☘=Wolke
- GW=Gewitterwolke
- B.K.=Bonuskugel
- △=Schalke
- [Z]=Bonusblock
- UP=Extraleben
- [M]=Steine, die erst nach Berührung oder Beschuß sichtbar sind

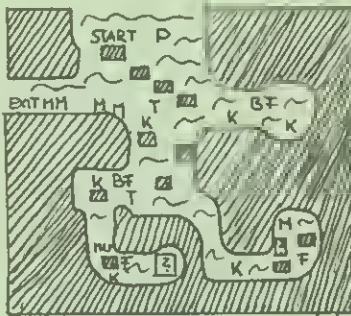
3.1



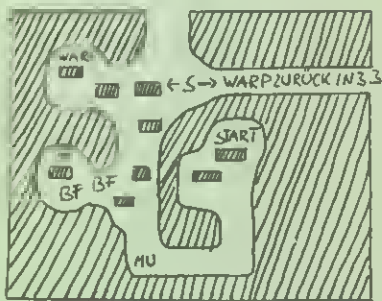
3.2



Bonuslevel in 3.2



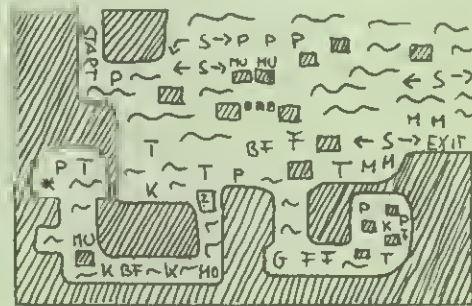
Bonuslevel in 3.3



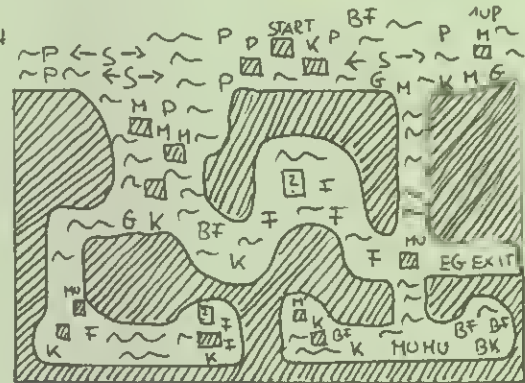
Legende Level 3:

- BK = Bonuskugel
- P = Piranha
- F = Fische
- T = Tintenfisch
- BF = Baillenfisch
- K = Krebs
- M = Moel
- S = Schildkröte
- MU = Muschel
- G = Gewächs
- [ ] = Bonusblock
- 1UP = Extraleben
- ~ = Wasser
- EG = Endgegner

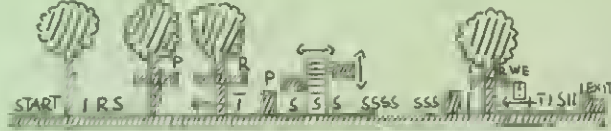
3.3



3.4



4.1



Bonuslevel in 4.2

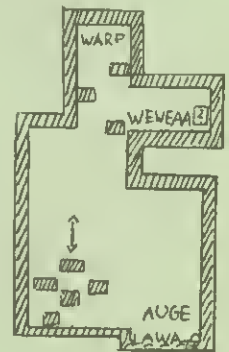


4.2

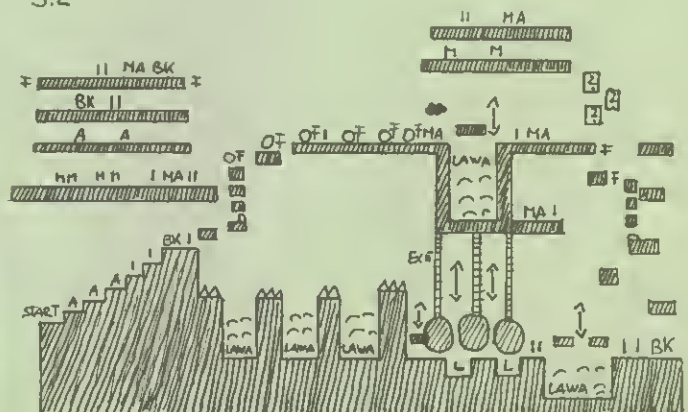
\* WARP IN EIN BL



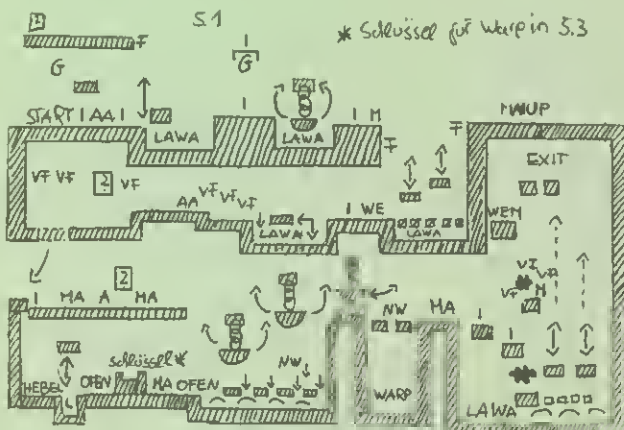
Bonuslevel in 5.1



5.2

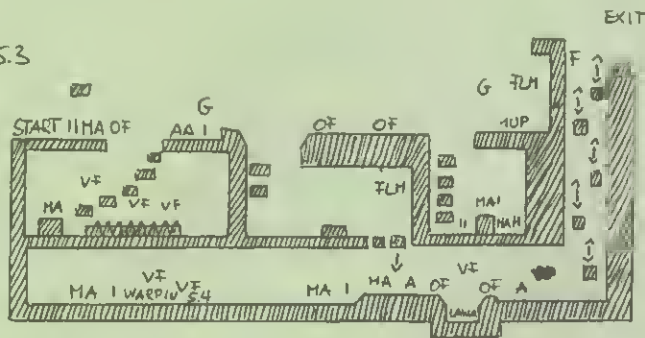


\* Schlüssel für Warp in 5.3





S.3

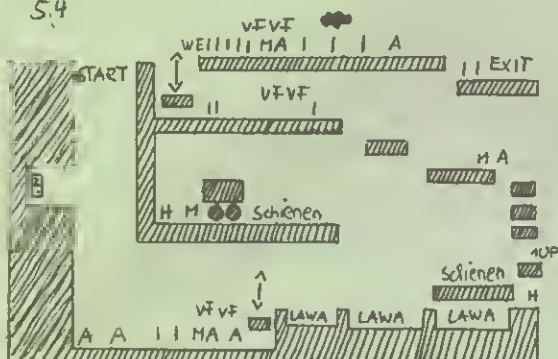


Legende Level 5:

I=Indiäner mit Blasrohr  
A=Affe  
G=Geier  
MA=Magier  
VF=Vampirfledermaus  
F=Feuerspeiernder Dämon  
H=Miene

W=Welle  
Z=Bonusblock  
1UP=Extraleben  
OF=Ofen  
H=Hebel  
WE=Welp  
L=Lawa  
FLH=Flaschenkopfmonster  
B.K.=Bonuskugel

S.4



6.1



Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

**Lösungsservice Berry & Strothe**

**DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE**

- \* Amberstar
- \* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
- \* Lure of the Temptress
- \* Dungeon Master
- \* Chaos sinks back
- \* Dragonflight
- \* Indiana Jones and the Last Crusade
- \* Indiana Jones 4
- \* Bane of the Cosmic Forge
- \* Legend
- \* Legend of Kyandla
- \* Monkey Island 1
- \* Monkey Island 2
- \* Ultima 9-7
- \* Ultima Underworld
- \* Prophecy of the Shadow
- \* Bard's Tale III

- \* Pool of Radiance
- \* Secret of the Silver Blades
- \* Champions of Krynn
- \* Death Knights of Krynn
- \* Dark Queen of Krynn
- \* Eye of the Beholder 1
- \* Eye of the Beholder 2
- \* Might & Magic II
- \* Might & Magic III
- \* Elvira 1
- \* Elvira 2
- \* Legend of Faarghall
- \* Space Quest 4
- \* Kings Quest 1-5
- \* Larry 1-3/ Larry 5
- \* Eternam

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:

**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

**AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA**  
**ELEKTRONIK-LAND®**

Gameboy	öS 1290,-	Sega Mega Drive 16 Bit	öS 2390,-
Ishido	öS 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	öS 490,-
Super Mario Land	öS 399,-	EA HOCKEY	öS 790,-
Terminator II	öS 499,-	Sega Game Gear	öS 2490,-
Simpson	öS 499,-	Cass. für Game GEAR:	
Walker Trog-Gürteltasche	öS 199,-	SPIDERMAN	öS 499,-
GB-Koffer	öS 349,-	Tasche für Game GEAR	öS 299,-
Licht und Lupe	öS 249,-	Super Famicom	öS 2990,-
		Cassetten für NES	
		z.B.: Super Pengo	öS 490,-
		10 versch.	

★★ Für Händler Exportpreise ★★

**ALT GmbH**

Favoritenstr. 38  
1040 Wien  
Tel. 0222/5042173

**M a x i o n**

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

**Erfolg ist kein Zufall!!!**

Deshalb suchen wir  
aktive Partner, die den Schritt  
mit Ihrem eigenen Ladenlokal  
in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -  
von Fachleuten entwickelt -  
führt Sie in eine erfolgreiche  
ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW -  
Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -  
Starten Sie in

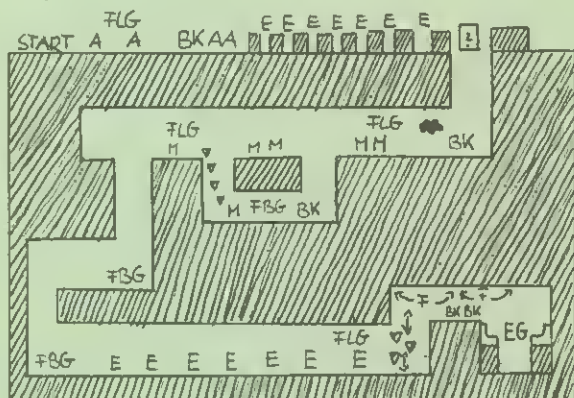
**NEUE DIMENSIONEN - JETZT**

FÜHREN SIE UNS AN GELT SCHREIBEN SIE UNS!

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH



7.1



#### Legende Level 7:

- A = Ägypter
- FLG = Flasdengerist
- M = Mumie
- E = Erdhörnden
- FBG = Feuerballgeist
- F = Flamme
- BK = Bonuskugel
- = Bonusblock
- EG = Endgegner
- ☹ = Welle

Fortsetzung von Seite 70

Kämpfer nicht ganz unproblematisch, da nur von hinten zu erledigen. Vorsicht, Käferbe-fall!

#### Level 3

Brillenfischen und Piranhas besser aus dem Weg gehen.

Taktik für den Endgegner: Mit der nötigen Ausdauer kein Problem. Besorgt Euch eine durchschlagende Extrawaffe.

#### Level 4

Vorsicht vor den Indianern und den heranstürmenden Tigern.

Taktik für den Endgegner: Phase 1. In der ersten Phase schießt der Endgegner in der Luft einen Feuerstrahl auf Euch ab. Um diesem zu entgehen, solltet Ihr, wenn der Gegner in der Luft ist, unter das Halsstück laufen. Wenn der Bursche landet, ducken! Nun schnell unter dem Hals hervor-

laufen, auf das Halsstück zielen und schnell wieder zurück. Einige Male wiederholt, ist die erste Phase des Endgegners vorbei.

Phase 2. Der Gegner schießt mit Pfeilen. Ihr lauft ganz nach rechts an den Bildschirmrand. Geduckt könnt Ihr dort von den Pfeilen nicht getroffen werden. Hochspringen, einige Schüsse auf den Schwanz abgeben und wieder ducken. Diese Übung so lange wiederholen, bis auch Phase zwei vorbei ist.

#### Level 5

Die Magier sind hier besonders gefährlich, da sie Indianer produzieren.

Taktik für "Auge" im Bonuslevel von 5: Phase 1. Postiert Euren kühlen Kojoten genau auf der am linken Bildschirmrand eigenden Plattform und aktiviert eine "Mega-Wau-Wau" Waffe.

Phase 2. Bleibt auf Eurer Plattform bis das Auge mit brennenden Brocken nach Euch wirft. Jetzt schnell auf die zweite Plattform springen, die nach rechts oben ansteigt. Schnell einige Schüsse abfeuern und wieder zurück nach links. So oft wiederholen, bis das Auge genug hat.

#### Level 6

Der Selbstbedienungsladen: Alles gründlich absuchen und Extras und zwei Extraleben einsammeln. Was will man mehr?

#### Level 7

Jetzt wird es richtig gefährlich. Vorsicht vor den Erdhörnden!

Taktik für den Endgegner: Phase 1. Immer auf den gegenüberliegenden Stuhl springen. Dann in Richtung Gegner schießen. Sobald der Gegner die Hand hebt, zurück auf Euren Stuhl und über die Feuerbälle springen.

Phase 2. Stellt Euch wieder auf einen Stuhl. Schießt auf das Gesicht der Feuerballsammlung. Bleibt immer in Bewegung und springt schnell über die Feuerbälle. Ausweichen! Mit der nötigen Übung ist auch dieser Obermütz zu schaffen.

## The Addams Family

Die schaurig-schöne Addams Familie hat es Euch angetan. Renate Lomschke aus Quickborn schickt uns ausführliche Ratschläge für die Geisterjagd.

#### Die Codes:

&1Y1M:

Ein zusätzliches Energieherz (Vogel auf dem Baum besiegt)

?1J14:

Ein weiteres zusätzliches Energieherz /Schneemonster besiegt)

?ZR1K:

Tochter Wednesday befreit

VZ&K&:

Sohn Pugsley befreit

VGJ1Y:

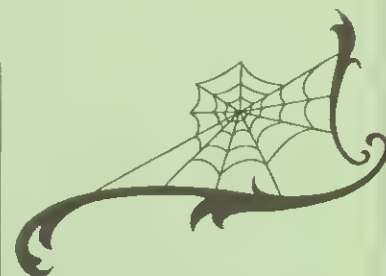
Onkel Fester befreit

VLKKV:

Oma befreit

#### Tips:

Das Wichtigste ist, sich zuerst die Extra-Energie-Herzen zu besorgen. Wenn man durch



die Geheimtür im Treppenhaus geht, gelangt man in einen Raum (Raum 1), in dem es zunächst einmal drei Extraleben gibt.

In diesem Raum gibt es wiederum eine Geheimtür, die in ein weiteres Treppenhaus führt (Raum 2).

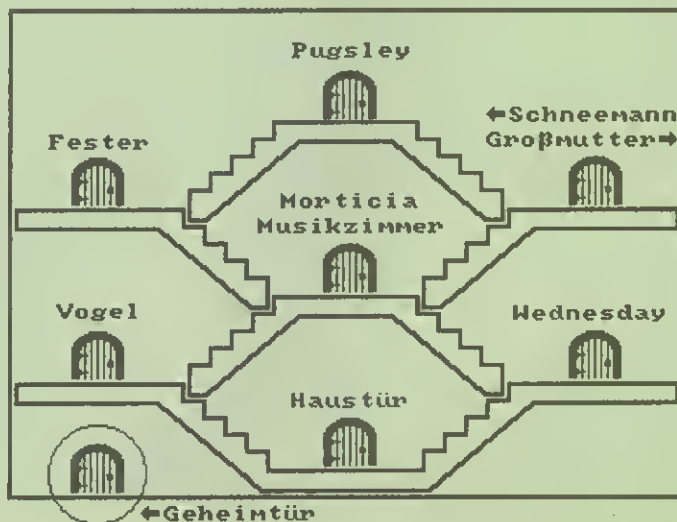
Zuerst besorgt man sich den Schuh aus Tür 3, mit dessen Hilfe man nun den "Fez-Chopter" aus Tür 2 erreichen kann. Jetzt geht man sehr schnell — der "Fez-Chopter" bleibt einem nämlich nur kurz erhalten — durch Tür 1 und fliegt zu der Tür in der zweiten Etage. Hinter dieser Tür befinden sich sage und schreibe 19 Extraleben! Hinter Tür 4 verbirgt sich noch ein weiteres Extraleben und hinter Tür 6 findet man 24 Energieherzen. Durch Tür 5 gelangt man zurück in das Haupttreppenhaus.

Zwischen den einzelnen Levels kann man seine Energie auffüllen, indem man vor dem Haus mit dem "Fez-Chopter" in die beiden Schornsteine fliegt (beliebig oft wiederholbar).

Am Ende des Geheimanges, den man betritt, wenn man im linken Schornstein rechts unten aus dem Bild springt, findet man fünf Extraleben.

Wenn man im rechten Schornstein links unten aus dem Bild geht, gelangt man zu drei weiteren Extraleben.

In dem Level, in dem sich der Ofen befindet, hüpfte man







rechts oben aus dem Bild, um ein Extraleben zu ergattern.

Satte vier Extraleben gibt es, wenn man im "Continue"-Screen links aus dem Bild läuft.

Auf dem Weg zu Onkel Festers Befreiung kann man ruhig einmal in das Maul des Eisbärfells laufen, das keine Schüsse abgibt, denn dort findet man drei Extraleben und Energie.

Wenn man auf das Buch mit dem Titel "Drop-In" klettert und den Joystick nach unten drückt, fällt man in einen Raum, in dem es ein Extraleben und Energieherzen gibt.

Über der Tür, die zu dem Endmonster führt, das Pugsley bewacht, befindet sich eine Geheimtür, hinter der sich ein Extraleben verbirgt.

Rechts vom Haus befindet sich ein Loch im Boden, das zu den unterirdischen Gewölben führt. Wenn man nach dem ersten unterirdischen Levelabschnitt wieder an die Oberfläche geht, steht man vor der Rückseite des Hauses. In den Schornsteinen sind jetzt neue Boni versteckt. Geht man im linken Schornstein rechts aus

dem Bild, findet man zwei Extraleben. Geht man nach dem ersten unterirdischen Levelabschnitt nicht an die Oberfläche, sondern nach rechts durch die Wand, so gelangt man zu weiteren unterirdischen Gewölben, in denen insgesamt elf Extraleben versteckt sind.

Im folgenden Levelabschnitt befinden sich zwei weitere Extraleben direkt auf dem Weg.

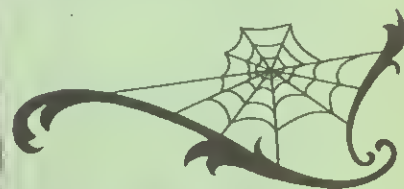
In den Levelabschnitt, in den man jetzt kommt, kann man auch gelangen, indem man durch die Tür des Baumes geht, auf dem der Vogel sitzt. In diesem Abschnitt findet man rechts oben drei Extraleben,

die man am besten erreicht, wenn man sich von links unten einen "Fez-Chopter" besorgt (geht aber auch ohne).

Im weiteren Verlauf des Levels findet man einen unterirdischen See. Taucht man nach links unten, findet man vier Extraleben, taucht man hingegen nach rechts unten, kann man nur ein Extraleben kassieren.

Bevor man über die zwei beweglichen Plattformen in den nächsten Abschnitt gelangt, sollte man links von der ersten Plattform hinter der Wand verschwinden (Extraleben!). Dieser Weg führt weiter zum Friedhof, auf dem Wednesday gefangen ist.

Um das Spiel bequem zu schaffen, sollte man sich, bevor man ein Familienmitglied rettet, ca. 45 Extraleben besorgen, die entsprechende Person dann retten, sterben, den eben erreichten Code eingeben, seine Leben wieder auf 50 aufstocken, die nächste Person retten usw...



## Tip aus der Redaktion: The Legend of Kyrandia

Streckenweise ist der Adventure-Neuling von Westwood-Studios ganz schön knackig. Die Simpelbedienung hat leider ein paar Tücken, wenn's um Hinweise zu Puzzles geht. Deshalb plaudern Volker und Michael, nach langen Nächten vor dem Monitor, aus dem Tips-Nähkästchen.

Das erste Puzzle, das Brandon vor so manches Problem stellen dürfte, ist das "Birthstone"-Puzzle. Ihr benötigt insgesamt vier verschiedene Edelsteine, die in die goldene Schale geworfen werden müssen. Den ersten Stein findet Ihr am Grund der Quelle — ein Klick auf den Bach genügt. Stein Nummer zwei ist der Diamant, der dritte ist ein gelber Topaz (findet Ihr im ersten Gebiet — Ihr müßt wieder zurückgehen), Stein vier ein Rubin vom Baum.

Alle anderen Rätsel sind recht simpel: Schnappt Euch eine Haselnuß, einen Tannen-

Raum 1:



Raum 2:



# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50	Legend of Kyandia kpl. deutsch	+ 71,50
Airbuds, Handbuch deutsch	71,50	Legend of Valour, Handbuch deutsch	81,50
Airbus A320, komplett deutsch	99,00	Lemmings II, Anleitung deutsch	69,00
Air Warrior	79,50	Lure of the Temptress, kompl. dt.	71,50
Ashes of Empire, deutsch	89,00	MAD IV, komplett deutsch	74,50
Aquatic Games, Anlgt. dt.	74,50	MAD IV - Datadisk kpl. deutsch	28,00
BAT II, komplett deutsch	74,50	Megafortress, Anlgt. deutsch	75,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Battle Isle Datadisk deutsch	45,50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Championship Manager, Anleitung dt.	69,00	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,00
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	+ 69,00
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Curse of Enchantia, deutsche Vers.	89,00	Perfect General, deutsch	64,00
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	74,50
Discovery, Anleitung deutsch	71,50	Police Quest III, komplett deutsch	79,50
Die Hard II, Anleitung deutsch	64,00	Populous 2 plus, Handbuch deutsch	69,00
Dune, komplett deutsch	74,50	Premiere, Handbuch deutsch	64,00
Dynablasters, deutsch	71,50	Push Over, Anleitung deutsch	79,50
Elite II, Handbuch deutsch	+ 3, A	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	74,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Red Zone, Anleitung deutsch	64,00
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00	Regent, komplett deutsch	74,50
Epic, Anleitung deutsch	67,00	Rome, Handbuch deutsch	+ 75,50
F15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50	Sensible Soccer 1.1, Anl. deutsch	64,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	64,00	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Game of Life, kpl. deutsch	+ 69,00	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Global Conquest, Handbuch deutsch	+ A	Space Shuttle, komplett deutsch	+ 99,00
Global Effect, komplett deutsch	79,50	Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Graham Taylor Soccer Manager	64,00	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50	St. Thomas, Anlgt. deutsch	+ 74,50
Humans, komplett deutsch	74,50	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Vikings, Fields of Conque, Anl. dt.	69,00
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50	Wing Commander I, komp. deutsch	89,00
Indiana Jones (Gralik Adv.) kpl. dt.	69,00	Winter Challenge, Anlgt. deutsch	+ 75,50
Kings Quest V, kompl. deutsch 1 MB	74,50	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50	Zoul, Anleitung deutsch	64,00
Larry V, komplett deutsch	74,50	X-Copy Tools (neue Vers.) m. Hardware	86,50

## MS-DOS

1869, komplett deutsch	89,00	Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	89,50
A Train, komplett deutsch	95,00	Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,00
Aces of the Pacific, kompl. dt. (386)	82,50	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Airbus A320, komplett deutsch (386)	99,00	Perfect General, Handbuch deutsch	89,00
Ashes of Empire, kompl. deutsch	95,00	Pinball	82,50
A.T.A.C., Handbuch deutsch	104,00	Planet's Edge, komplett deutsch	89,00
ATP, deutsche Version	112,50	Police Quest III, VGA kompl. dt.	74,50
B17, Handbuch deutsch (386)	99,00	Powermonger, Handbuch deutsch	79,50
Battle Isle Datadisk kpl. deutsch	45,50	Quest for Glory III	82,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	94,00	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Bundesliga Manager prof., kompl. dt.	74,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA	82,50
Car & Driver, Handbuch deutsch	+ 95,00	Red Baron Mission-Disk, Anlgt. dt.	69,00
Carriers at War	79,50	Rex Nebula, Handbuch deutsch	112,50
Castles II, Handbuch deutsch	+ 79,50	Rome, Anleitung deutsch	79,50
Chessmaster 3000	82,50	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Civilization, komplett deutsch	95,00	Handbuch deutsch für dt.	22,50
Conquest of the Longbow, kpl. dt.	82,50	P 38/P 80 für SWOTL	je 33,90
Curse of Enchantia, deutsch	89,00	HE 162, u. Da 335 für SWOTL	je 33,90
Dark Seed, komplett deutsch	89,00	Sherlock Holmes, kompl. deutsch	97,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,00	Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Dune, kompl. deutsch	82,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Dungeon Master, komplett deutsch	79,50	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Elvira II, kompl. deutsch	82,50	Sim City u. Populous, Handb. dt.	74,50
Elite II, Handbuch deutsch	+ A	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	82,50
Eye of the Beholder I, kompl. dt.	89,00	Special Forces, Handbuch deutsch	97,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	89,00	Spellcraft, Handbuch deutsch	89,00
Epic, Handbuch deutsch (386)	74,50	St. Thomas, Anlgt. dt.	89,00
Eternam, komplett deutsch	89,00	Startrek 25th Ann., kompl. deutsch	97,50
F15 III, Handbuch deutsch	104,00	Strike Commander, Handbuch dt.	+ 89,00
F16 Falcon 3.0, Handbuch dt. (386)	99,00	Strike Comm. Speech Pack	+ 49,00
F16 Falcon 3.0 Mission Disk	64,00	Task Force, Handbuch deutsch	+ 112,50
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,00	Ultima VII, kompl. deutsch (386)	105,00
Scenery Deutschland I FS 4 dt. u. Des.	59,00	Ultima VII Teil 2, Anlgt. dt.	+ 89,00
Scenery Dt. Küsten FS 4 dt. u. Des.	49,00	Ultima Underworld, Anl. dt. (386)	99,00
Scenery Ruhrgebiet I FS 4 dt. u. Des.	49,00	Wing Commander II, kompl. deutsch	95,00
Scenery Grand Canyon FS (Mallard)	45,00	Wing Comm. II Speech Pack, englisch	39,90
Scenery California	99,00	Wing II Operation Disk I u. II, je	49,00
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,00	Wing Commander I De Luxe Edition	99,00
Game of Life, kompl. deutsch	74,50	Eliminator - Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Grand Prix Unlimited, Handb. dt.	79,50	Graves-Joystick, schwarz	81,95
Grand Prix (Microprose) Nov./Dez.	+ 104,00	Thrust Master Flight Contr. - Stick	175,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Thrust Master Weapon Contr. - Stick	175,00
Gunship 2000 Mission Disk, Anlgt. dt.	64,00	Thrust Master Rudder Pedals	242,50
Harrier Jump Jet, Handbuch deutsch	+ 104,00	Soundblaster 2.0	189,00
Indiana Jones III, VGA Vers. kpl. dt.	89,00	Soundblaster pro, inkl. Wind 3.1 Treib.	374,00
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	97,50	Galaxy NX Soundkarte inkl. Boxen	259,00
KGB, Anlgt. deutsch	74,50	CD-ROM Battle Chess	99,00
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,00	CD-ROM Chessmaster 3000	105,00
Kings Quest VI	+ 99,00	CD-ROM Eco Quest	99,00
Larry V, VGA kompl. deutsch	82,50	CD-ROM Kings Quest V	99,00
Laura Bow II, kompl. deutsch	82,50	CD-ROM Laura Bow II	99,00
Legend of Kyandia, kpl. deutsch	79,50	CD-ROM Monkey Island I	105,00
Lemmings II (neu) Anlgt. dt.	102,00	CD-ROM Secret Weapons mkl. Miss. D.	105,00
Links 386er	89,00	CD-ROM Space Quest IV Anlgt. dt.	99,00
Links Courses: Firest., Bountil/Bay Hill/		CD-ROM Witly Beamish	99,00
Pinehurst/Hyatt/B. Creek/Ti. North	je 44,00	CD-ROM U. Underworld u. Wing C. II	105,00
Patriot, Handbuch deutsch	+ 79,50	CD-ROM Wing C. II m. Speech u. Op.-Disk	105,00
Legend of Valour	89,00		
Lure of the Temptress, kompl. dt.	82,50		
Mantis, Handbuch deutsch	112,50		
M1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50		

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Änderungen vorbehalten.

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).  
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an:

0 21 03-4 2088 oder 01 61/2 21 7007

ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

## powertips

zapfen und eine Eichel und werft diese beim toten Waldstück in das Loch im Boden. Schwupp, taucht Mr. Bush auf, der Euch vor lauter Dankbarkeit den ersten Zauber (Heilung) gibt. Mit dem Heilzauber geht Ihr flugs zum verletzten Vogel — ist der Piepmatz wieder frisch und munter, bekommt Ihr die Feder für den Zauberer. Den Zauberspruch auf der Scroll, einen Eiszauber, benötigt Ihr im Verlauf des Spieles noch etwas öfter.

Happig aber nicht unlösbar ist das Labyrinth. Die Feuerbeeren reichen immer nur drei Räume weit — ohne Kartenzeichnen seid Ihr aufgeschmissen. Wer keine Lust zum Zeichnen hat, wird die folgende Karte zu schätzen wissen. Fünf Steine benötigt Ihr, um die Falle zu deaktivieren (einfach den Stein nehmen und auf die Schale klicken). Einer der Steine befindet sich übrigens im Übergangsstück zwischen der West- und der Osthälfte des Labyrinths. Hier liegt auch eine Goldmünze auf dem Fußboden, die sehr leicht zu übersehen ist. Mit der Goldmünze verläßt Ihr das Labyrinth wieder durch den Drachenkopf und begeben Euch zu dem Brunnen. Werft die Goldmünze hinein. Der "Wunsch"-Brunnen belohnt Euch mit dem "Moonstone", der famos in den Altar paßt. Die Belohnung: Der "Will'o'Wisp"-Zauber. Mit diesem Zauber gelangt Ihr über den Abgrund. Ach ja, der Lavaström kann mit dem Eiszauber eingefroren werden.

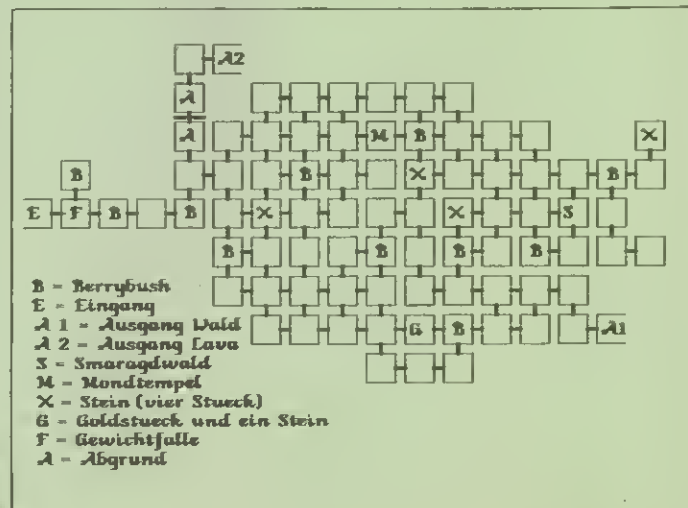
Gebiet 3 bietet einige recht harte Rätselnüsse. Da Malcom den Brunnen trockenlegt, bekommt Ihr kein Zauberswasser. Das fehlende Brunnenteil verbirgt sich hinter einem brennenden Busch, den Ihr mit dem Eiszauber löschen könnt.

Ist der Brunnen repariert, trinkt mal von dem Wasser — der dritte Zauber, eine Art "Telekinese"-Magie taucht auf.

Beim Versuch den schwebenden Kelch mit dem Zauberspruch zu schnappen, kommt ein kleiner Faun und schleppt das Kleinod weg. Um dem Winzling einen Besuch abzustatten, muß eines der härtesten Puzzle im ganzen Spiel gelöst werden. Ihr benötigt einen Verkleinerungstrank, der aus verschiedenen Zutaten gemischt werden muß. Und zwar läßt sich die Waschlauge der Zauberin mit ein paar Blumen und Edelsteinen einfärben. Das Grundprinzip dabei ist recht simpel: Ein gelber Edelstein (der Topaz), plus eine gelbe Blume (Tulpe) ergibt eine gelbe Brühe, die sich auf Flaschen ziehen läßt. Ein roter Stein (Garnet) und eine Orchidee ergibt ein rotes Süppchen, der blaue Saphir sowie die Blaubeeren färben den Kesselinhalt tiefblau. Die farbigen Tränke finden bei dem Stein der Alchemisten Ihre Verwendung. Je ein Fläschchen in die Einbuchtungen gelegt, und schon bekommt Ihr eine farblich abgestimmte Mixtur. Aus einem gelben und einem blauen Saft wird z.B. ein grüner Trank (hochgiftig). Der Winzlaubetrunk wird aus einem blauen und einem roten Trank gemischt. Nehmt den violetten Trank aber erst vor der Tür der Faunhöhle — das wertvolle Gut, das der Faun möchte, ist der Apfel — der kleine Bursche ist nämlich zu klein, um an einen Apfel heranzukommen.

Jetzt, im Besitz der königlichen Schale, lassen wir Euch allein. Alle Puzzles wollen wir nicht verraten, und am Finale solltet Ihr auch ein wenig knabbern. Wir wünschen viel Spaß.

vw/mh





## Parasol Stars

Ein Super-Cheat für Parasol Stars gefällig? Timo Dähnrich und John Wenzel aus Berlin helfen weiter. Wenn man im

Spiel "A WORD" (Leerzeichen nicht vergessen) eingibt, dann ist die Tastatur mit ultraviolen Cheatfunktionen belegt.

<b>Taste</b>	
<b>F1-F10</b>	Planet anwählen
<b>X</b>	Extra Planet
<b>1-7</b>	Level bzw. Endgegner wählen
<b>L</b>	Ein Leben dazu
<b>Y</b>	Stage Clear
<b>T</b>	Stage Clear (Smart Bomb)
<b>C</b>	Ein Credit dazu
<b>M</b>	Miracle
<b>B</b>	aktuelle Bonusrunde
<b>G</b>	Alle Gegner sind vernichtet
<b>D</b>	Für Selbstmörder

## Jack Nicklaus Signature Edition (MS-DOS)

Profigolfer Alexander Weiss aus Göttingen arbeitete erfolgreich an seinem Handicap und hilft Neulingen aus der Klemme.

Wenn man ein Turnier spielt und ein Schlag völlig danebengeht, kann man ja leider den "Mulligan" nicht bemühen. Aber wenn man abspeichert (Options-Menü, Return to Clubhouse, Save Game) und dann "Resume saved Game" anwählt, darf man nochmal dieselbe Bahn von vorne spielen. Wichtig: Man darf auf keinen Fall den Ball einlochen, dann ist die Chance vertan.

## Storm Master

Mit den folgenden Taktiken von Alexander Töde aus Wedel dürfte kein Level von Storm Master mehr ein Problem sein: — Mit nahezu dem gesamten Anfangskapital sollte Fleisch, Weizen und Honig im Verhältnis 2:1:1 gekauft, die wissenschaftlichen Schulen und die Unterhaltungen gering gefördert werden.

— Im nächsten Monat werden die durch diese Handlung erhöhten Steuern eingezogen und der ganze Vorgang wiederholt. Mit dem Restgeld sollten immer Koolper gekauft werden, bis in jeder Stadt ein oder zwei davon stehen.

— Das ganze Spielchen macht man so lange, bis man mehr als 200 Tonnen Fleisch, 1000 Tonnen Weizen und 1000 Ton-

nen Honig hat und die Budgets für Schule und Unterhaltung auf mindestens 50 KAA sind.

— Mit den so über 3000 KAA gestiegenen Steuerleistungen pro Stadt kann man nun mühelos alle zwei Monate eine Armada bauen, einsetzen und bis zu zwei gegnerische Städte zerstören.

— Gut wäre jeweils eine Armada bestehend aus etwa 160 Skruuz und mit einer Geschwindigkeit von über 100 Knoten und einer exzellenten Besatzung.

— Eine solche Armee plündert die Städte zwar langsam, zerstört die feindlichen Koolper aber schnell und übersteht etwa 15 computerberechnete Kämpfe.

— Wurden anfangs genügend Koolper errichtet und bei teilweise geplünderten Städten die Budgets zusätzlich erhöht, so sind höchstens ein bis zwei Städte zerstört.

— Nun kann Sharkaania durch die riesigen verfügbaren Geldmittel in kürzester Zeit besiegt werden.

## Parasol Stars (Amiga)

Werner Mrohs aus Hamburg hat die elfte Welt entdeckt. Wer diese Burgenwelt auch erleben möchte, sollte seine Ratschläge genau befolgen.

In der dritten Welt, in Bild vier vernichtet Ihr alle Würmer bis auf einen. Dann das Herz abschießen, anschließend den letzten Wurm und von außen eine Reihe Paprika. Dann springt Ihr in den Kasten und räumt dort schnell alle restlichen Paprikas ab. Los geht's in die elfte Welt.

## probleme beim Lösen eines rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) zu (fast) allen neuen Rollenspielen. Zum Beispiel:

von 1. Faces	von 2. Kyrenia
Amberstar	Might and Magic 3
Buck Rogers 1, 2	Monkey Island 1, 2
Darkseed	Obitus
Eco Quest	Police Quest 3
Elvira 1, 2	Prophecy of the Shadow
Etemnam	Robin Hood Adventure
Eye of Beholder 1, 2	Shining in Darkness (MD)
Fate-Gates of Dawn	Spirit of Adventure
Hook	Star Trek Adventure
Indiana Jones 3, 4	Treasures of sav. Frontier
Ishar	Ultima 7 & Ultima Underw.
King's Quest 5	Warriors of Etern Sun (MD)
Laura Bow 2	Wizardry 6
Legend	

**! Einzigartig in Deutschland!**  
Bei uns erhalten Sie das erste deutschsprachige Rollenspielmagazin **Magic Worlds** zum Preis von 4 Mark.  
Es beinhaltet Berichte und Tipps zu den neuesten Spielen.

Suchen Sie eine Lösung, die hier nicht aufgeführt ist (auch für Konsolenspiele), rufen Sie einfach an und fragen nach.

Preis für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. Vorkasse 40 DM (Ausland 5 DM). Bitte beim Bestellen der Magic Worlds Portokosten nicht vergessen!  
c/o Markus Müller  
Gerhardstrasse 2  
1000 Berlin 21  
**Magic Line** Tel.: (030) 391 84 95

## Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30  
Niederhöchstädter Straße 16, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberstar	77,-	a. A.	Maniac Mansion (D)	63,-	72,-
Bane of the Cosmic Forge (D)	69,-	76,-	Mega Fortress	77,-	89,-
Bard's Tale III	29,-	29,-	Might & Magic III (D)	77,-	89,-
Bard's Tale Trilogy	87,-	91,-	Might & Magic IV (E)	—	77,-
Battle Isle	77,-	89,-	Monkey Island II (D)	89,-	89,-
Battle Isle Data Disk	47,-	47,-	Neuromancer	29,-	—
Buck Rogers II (D)	a. A.	89,-	Pirates!	67,-	67,-
Bundesliga Manager Prof.	73,-	73,-	Plan 9 from Outer Space	89,-	89,-
Civilization (D)	83,-	99,-	Planer's Edge (D)	—	89,-
Dark Queen of Krynn (D)	77,-	89,-	Pools of Darkness (D)	77,-	89,-
Der Patrizier	77,-	89,-	Populous I	29,-	29,-
Die Schicksalsklinge	73,-	87,-	Populous II	68,-	a. A.
Dragon Strike	29,-	45,-	Powermonger	45,-	77,-
Eye of the Beholder II (D)	89,-	89,-	Prophecy of the Shadow	76,-	89,-
Formula One-Grand Prix	77,-	a. A.	Railroad Tycoon	84,-	93,-
Gunslip 2000	—	89,-	Sam Am	87,-	93,-
Indy IV (E)	—	89,-	Sensible Soccer	72,-	—
Learnings II	65,-	73,-	Special Forces	82,-	a. A.
Links	93,-	93,-	Star Trek	a. A.	77,-
Line of the Temptress	77,-	89,-	Ultima VII	—	96,-
MAD TV	77,-	89,-	Ultima Underworld	—	96,-
MAD TV Data Disk	29,-	29,-	Wizardry VII	—	a. A.

Weitere Titel (auch C-64, ST, LDV, CD-ROM, Mac) auf Anfrage

## ESSER'SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC		AMIGA	PC
1869	69,-	83,-	Indy 4 dt. HB.	—	84,-
A-Train engl.	—	105,-	Int. Sports Challenge	63,-	73,-
Aces of the Pacific	—	77,-	Ishar	69,-	69,-
Air Warrior	73,-	73,-	John Madden 2	—	63,-
B-17 Flying Fortress	—	93,-	Laura Bow 2	—	77,-
Bane of Cosmic Forge	69,-	69,-	Links	76,-	88,-
Birds of Prey	79,-	88,-	Links 386 PRO	—	96,-
California Games 2	56,-	66,-	Links Course je	37,-	37,-
Carl Lewis Challenge	56,-	73,-	Lord of the Rings/2	60,-	73,-
Centerbase	63,-	—	Lost Treasures Infocom	—	105,-
Civilization	77,-	93,-	Lure of Temptress	66,-	77,-
Cool Croc Twins	56,-	56,-	Magic Pockets	56,-	69,-
Dark Queen of Krynn	63,-	69,-	Perfect General	76,-	83,-
Dark Seed	—	66,-	PGA Golf Windows	—	91,-
Der Patrizier	69,-	83,-	PGA Courses Windows	—	35,-
Dune	69,-	76,-	Plan 9 from Outer Space	73,-	91,-
Dungeon Master	56,-	73,-	Power Hits	56,-	66,-
Dynablaster	66,-	—	Powermonger	—	79,-
Espana 92	66,-	73,-	Railroad Tycoon	77,-	88,-
Exodus 3010	66,-	—	Red Zone	56,-	—
Eye of the Beholder 2 DV	83,-	83,-	Regent	69,-	—
FS Airport & Facilities	—	35,-	Siege	—	63,-
FS Scenery Tahiti	—	49,-	Special Forces	77,-	91,-
Global Conquest	—	93,-	Theatre of War	—	79,-
Guy Spy	63,-	73,-	Ultima 7 DV	—	98,-
Harpoon Designer	—	42,-	Sound Galaxy NX	—	285,-
HongKong Mahjong	—	73,-	Soundblaster 2.0 engl.	—	185,-
Hook	56,-	73,-	Soundblaster Pro engl.	—	359,-

\* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

**Wir überzeugen durch Service!**  
Ebenfalls im Angebot:  
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen  
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

**ESSER-SOFT KÖLN** Telefon : 0221 / 58 61 17  
Goldfasanenweg 14 Telefax : 0221 / 58 49 46  
5000 Köln 30 BTX : ESSER#SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00;  
UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC - Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



Falls Ihr Platz und Zeit habt, das Spiel langsam aufzubauen, sprich: keine weiteren Pässe in den gegnerischen Haufen, sondern kurzes Paßspiel bei dem der Gegner Euch ins Nachsehen hat, bringen Euch in beste Schußpositionen.

Im Mittelfeld und im Angriff wenn möglich sich den Ball erlauben, da hier beim Reinschlitten meist der Gegner das Leder bekommt. Gerade Schüsse aufs Tor bringen Euch höchstens einen schnellen Gegenkonter. Also immer Anschneiden beim Torschuß heißt die Devise! Aufsetzer vom Gegner sind meistens ein Tor, also möglichst nicht zum Schuß kommen lassen.

Vorsicht, wenn der eigene Torwart sich den Ball erhechtet hat und ihn in Händen hält, nicht sofort wieder rausbolzen (das ist nur empfehlenswert, wenn kein Gegner in unmittelbarer Nähe ist), da zwei oder drei feindliche Spieler vor dem Kasten stehen. Also warten, bis die sich entweder verzogen haben oder sich ein Mitspieler anbietet.

Wenn Ihr Probleme beim eigenen Anstoß habt oder einen guten Start wollt, hilft Euch das hier bestimmt:

Karte beziehungsweise Vorgehensweise 1:

Der Torwart spielt zum ersten Mann vor seiner Nase, dieser paßt schnell, je nach Seite, zu seinem äußeren Mitspieler, der wiederum spielt sofort einen flachen Paß nach oben (s. Pfeile).

Somit hat man eine gute Anfangsposition und kann alle möglichen Tricks starten, z.B.

— Es flankt der angespielte Kicker einen hohen, angeschnittenen Ball in der Mitte, wo ein oder mehr (je nach gewählter Aufstellung) Stürmer den Ball annehmen können.

Jetzt tritt Karte bzw. Vorgehensweise 2 in Kraft:

Von diesen drei Positionen ist ein Tor a-tens kein Problem und b-tens todsicher.

Links- bzw. Rechteeffekt + Timing

= Tooor!

Kommen wir zum Anspiel:

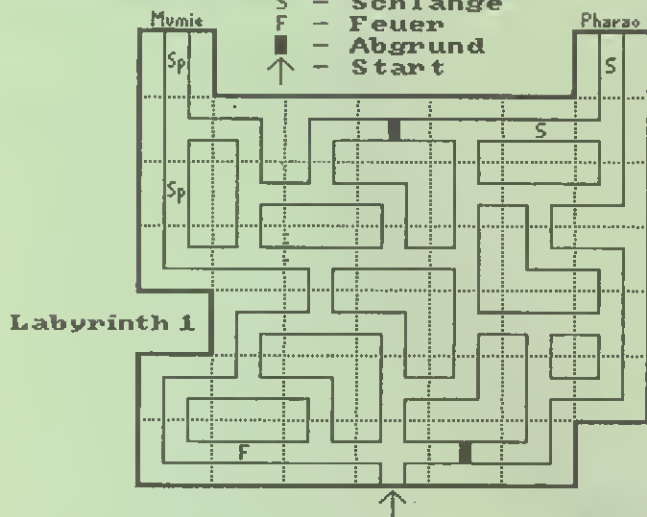
Bei schweren Gegnern bzw. Spielen ist Karte bzw. Vorgehensweise 3 zu empfehlen (kann man allerdings auch bei leichten Freundschaftsspielen gebrauchen).

Sprich: Das Spiel von hinten heraus ankurbeln und nicht blindlings mit dem Ball zwischen den Kickschuhen durch die Mitte rennen. Auch hier ist wieder schnellstes Abspiel zum Freund gefragt.

## Guy Spy

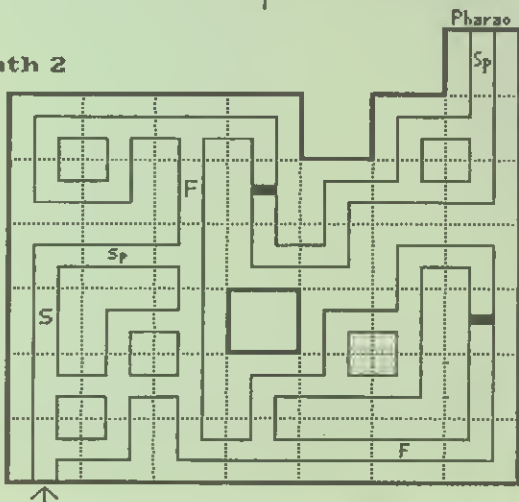
Allen Guy Spy Spielern, die sich in Ägypten verirrt haben, schickt Renate Lomsche zwei schnucklige Karten der Labyrinth. Man sollte sich im ersten Labyrinth übrigens für die Mumie als Endgegner entscheiden, da der Pharao erheblich schwerer ist.

**Legende:** Sp - Spinne  
S - Schlange  
F - Feuer  
■ - Abgrund  
↑ - Start



Labyrinth 1

Labyrinth 2



## Sensible Soccer

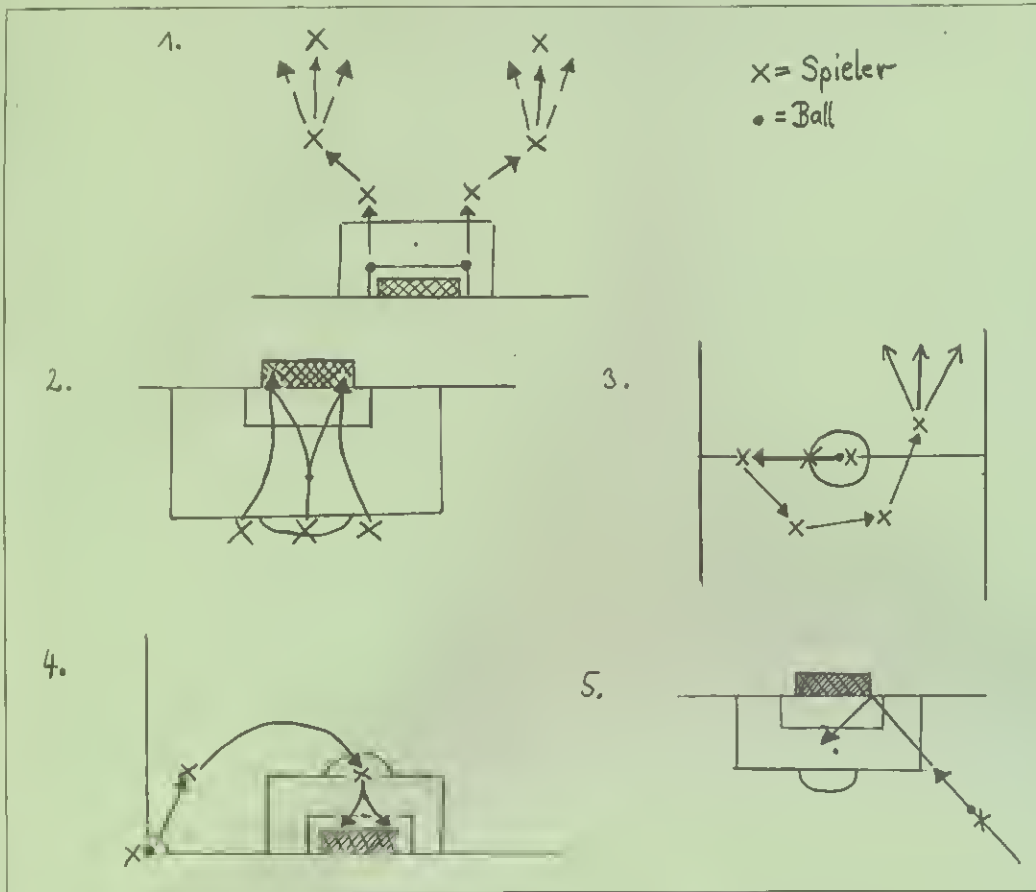
Volker Amann aus Buch landet mit seinem Fallrückzieher das runde Leder genau auf den Tips-Seiten.

**Allgemeines:**

Das Wichtigste überhaupt, wenn man in Ballbesitz ist: passen, passen und nochmals passen! Schnelles, plaziertes Abspielen ist hier gefragt, denn mit Alleingängen und Gegner-Verwirr-Dribblings gewinnt man in diesem Spiel keinen Blumentopf.

In der Verteidigung sind gezieltes Reingrätschen und plazierte Kopfbälle oft Rettung in letzter Sekunde. Falls mal nichts von dem mehr hilft, einfach foulen (das klingt zwar nicht sehr fair, aber gelbe Karten gibt es nicht und manchmal ist diese "Notbremse" einfach nötig).





Zu den Eckbällen (Karte 4):

Es ist sehr ratsam, kurze Eckstöße zu spielen, um dann eine hohe Flanke in die Mitte zu kicken. Profis versuchen sich an einem Fallrückzieher (sehr schwer), andere gehen wie in Karte bzw. Vorgehensweise 2 zu Werke.

Ungefähr aus diesen Positionen mit Links- bzw. Rechtsdrall das Leder in die Kiste bolzen (das ist mit etwas Übung zu schaffen, also nicht verzagen).

Zu Karte bzw. Vorgehensweise 5:

Wenn man ungefähr aus dieser Position einen geraden Schuß in Richtung Tor abgibt, landet er mit 90%iger Sicherheit am Pfosten und prallt in Richtung Tormitte ab, wo mit schneller Reaktion und gutem Auge (die Spieler sind meines Erachtens etwas zu klein geraten) mit dem Nachschuß ein Treffer erzielt werden kann.

Ich habe mit diesen Vorgehensweisen mit "meinem" Deutschland den Europameistertitel u.a. geholt und hoffe, die anderen Spieler schaffen's auch. Es hilft aber auch bei diesem Spiel nur eins: üben, üben, üben!

**Jetzt**  
**3 x in München**  
**1 x in Nürnberg**

**GAMES**  
**WORLD**

## Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

SUPER NES

Atari ST

Lynx

IBM

Gameboy

C 64

CDTV

Game-Gear

CD-Rom

### NEUERÖFFNUNG

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.  
8000 München 2  
Tel. (089) 557665  
Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,  
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31  
8000 München 71  
Tel. (089) 786046  
Mo.-Fr. 13-18 Uhr

Landsberger Straße 135  
8000 München 2  
Tel. (089) 5022463  
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2  
8500 Nürnberg  
Tel. (0911) 203028  
Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

**Computershop und Gamesworld**

# 1869

I

## Moms

Ich weiß sehr wohl, daß meine Schiffsführer ihr seemannisches Handwerk ausgezeichnet verstehen. Doch ich will nicht erwarten, daß sie über das Warenangebot in allen Erdteilen unterrichtet sind. Deswegen gebe ich Ihnen die folgende Aufstellung über die Erntezeiten solcher Landesprodukte an die Hand, die als Schiffsladung in Frage kommen, damit sie nicht mit ungenutztem Schiffsraum auf der Suche nach Ladung umherirren müssen. Natürlich kann diese Aufstellung nicht vollständig sein. Meine Capitäne und Superkargos sind deshalb gehalten, diese Aufstellung um die vor Ort gemachten Erfahrungen zu komplettieren und mir davon Meldung zu machen. Es ist selbstverständlich, daß diese Angaben nicht der Konkurrenz unter die Augen kommen dürfen.

## Baumwolle

Savannah: April - Juli; November - Januar;  
New Orleans: April - Juli; November - Januar;  
Port Said: Mai - August; November - Februar;  
Buenos Aires: April - Juli; November - Januar;  
Bombay: Juli; November - Dezember;  
Rangoon: Mai - August; November - Februar;

## Früchte

Tunis: Januar - Februar; Juli - August;  
Calais: Januar - August; Juli - November;

## Kaffee

Puerto Bellos: April - Mai; September - November;  
Aden: Februar - Mai; September - Oktober;  
Singapur: Februar - Mai; September;

II

## Kakao

Rio de Janeiro: Oktober - Januar;  
Lagos: Oktober - Dezember;

## Erwürge

Mocambique: April - Januar;

## Pflanzensöl

Odessa: Juni - Juli; November;  
Tanga: April - Juni; Oktober - Dezember;  
Tunis: März - Juni; August; Oktober - Dezember;

## Kautschuk

Colombo: Februar; Juli - Dezember;  
Singapur: Juni - Juli; September - Januar;

## Tabak

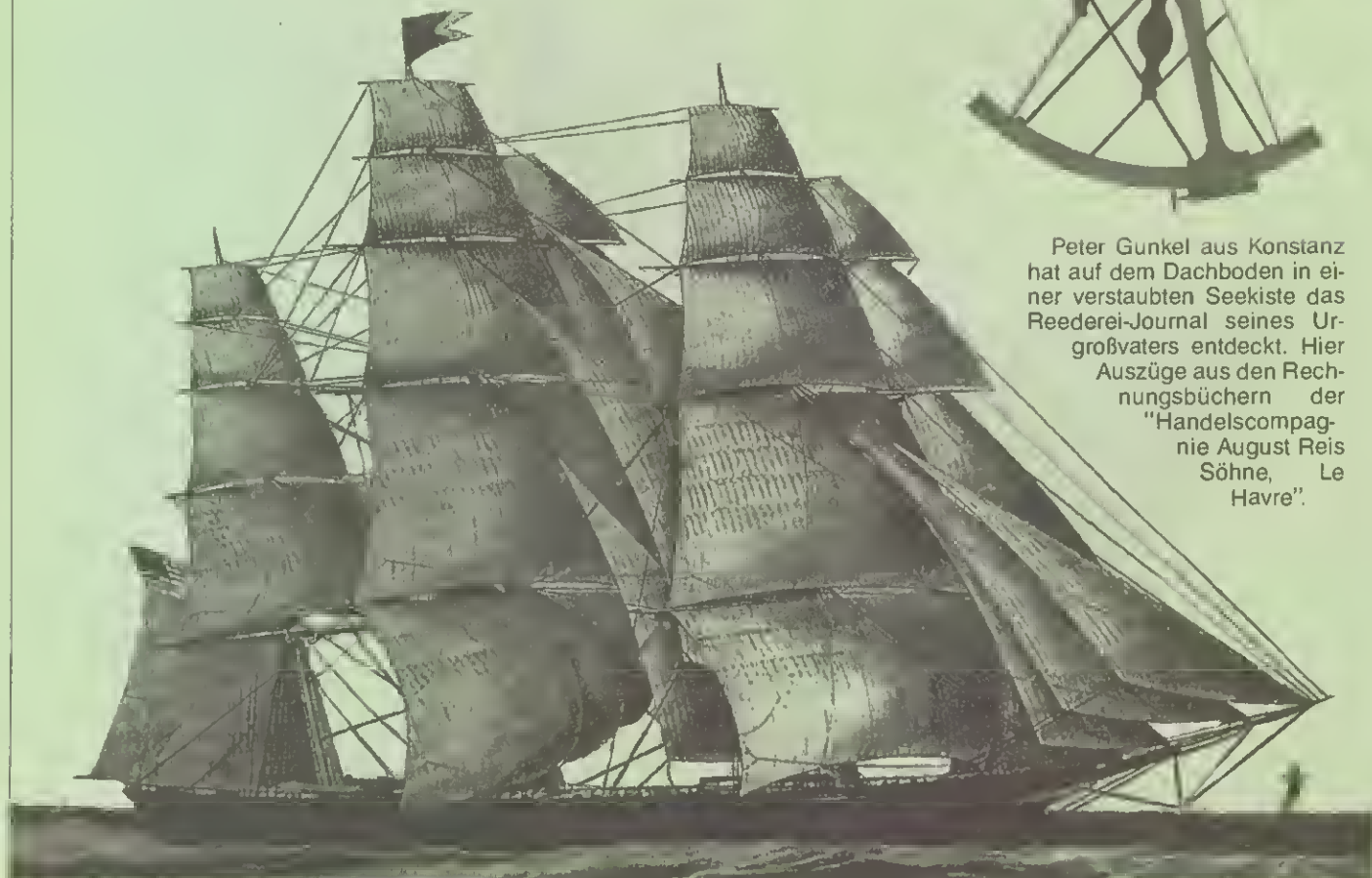
Savannah: März; September;  
New Orleans: März; September;

## Tee

Shanghai: März - Juni;  
Bombay: März - Juni;  
Colombo: März - Juni;



Peter Gunkel aus Konstanz hat auf dem Dachboden in einer verstaubten Seekiste das Reederei-Journal seines Urgroßvaters entdeckt. Hier Auszüge aus den Rechnungsbüchern der "Handelscompagnie August Reissöhne, Le Havre".





PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST
Amiga 4-Player Adapter - 24,95 - A - IMB Speichererweiterung + - 79,95 - 1869 ++ 84,95 74,95 - Aces of the Pacific ++ 99,95 LV - Aces of the Pacific ++ 99,95 LV - Airbus 320 ++ 99,95 94,95 99,95 Air Support + 79,95 64,95 - Amazon 89,95 - Ambertar 1 ++ 89,95 defekt 84,95 Aquatic Games + LV 74,95 79,95 Arms of Empire ++ 89,95 89,95 89,95 ATAC + 99,95 LV LV A-Train ++ 99,95 LV LV B-17 + 99,95 LV LV B.A.T. 1 ++ 74,95 74,95 -	CH Products Gamecard 50 MHz 89,95 - CH Products Flightstick + 99,95 - Casuar + 84,95 74,95 74,95 Challenge of the 5 Realms 99,95 - Champions of Krynn + 69,95 69,95 - Chaos Engine + 69,95 74,95 - Chessmaster 3000 + 89,95 - Civilization ++ 104,95 89,95 94,95 Codename Assassin + - 74,95 - Command HQ + 99,95 - Conq. of Lg Bow - R. Hood + 89,95 89,95 - Conquestador ++ 79,95 74,95 79,95 Chris in Kremlin + 99,95 LV LV Crusade of the Azure Bonds + - 49,95 79,95 - Crusade of the Azure Bonds + 84,95 74,95 84,95 Darius 1 ++ 119,95 - Dark Queen of Krynn 74,95 69,95 - Dark Queen of Krynn ++ 89,95 79,95 - Dark Sun: Shattered Lands 74,95 LV - Daughter of Serpents + 89,95 LV - Death Knights of Krynn ++ 89,95 79,95 - Discovery (Columbus) 89,95 74,95 - Domarus 89,95 - D.S.A. Die Schicksalsklinge ++ 89,95 69,95 79,95 Dungeon Master 79,95 - Dungeon M. + Chase S. Back ++ - 74,95 74,95 - Dusk of the Gods 89,95 - Dynablasters + 79,95 69,95 74,95 El Fish 89,95 LV - Elite 2 + 89,95 74,95 74,95 Elvira 1 ++ 89,95 74,95 79,95 Elvira 2 ++ 89,95 74,95 79,95 Empire Deluxe VGA 99,95 - Epic + 79,95 69,95 74,95 Eye of the Beholder 1 ++ 89,95 79,95 - Eye of the Beholder 2 ++ 89,95 89,95 - F-15 Strike Eagle 2 + 89,95 84,95 89,95	F-15 Strike Eagle 3 + 99,95 - Falcon 3.0 + 109,95 - Falcon 3.0 - Operation F Tiger 59,95 - Fate - Gates of Dawn ++ 84,95 69,95 74,95 Fire & Ice + 69,95 74,95 - Formula 1 Grand Prix + 94,95 84,95 89,95 Front Page Sports Football 89,95 LV - Gateway to Savage Frontier 1 ++ 89,95 79,95 - Genfire (Kool) 99,95 - Global Conquest 89,95 - Global Effect + 84,95 74,95 79,95 Gode + 84,95 69,95 74,95 Go Simulator (Ishi Front) + 89,95 - Gravis Joystick 99,95 79,95 79,95 Gravis PC Gamepad 59,95 - Great Naval Battles 1 (SSI) 84,95 LV - Gunship 2000 + 99,95 89,95 LV Hardball 3 + 89,95 - Harpoon 1.2.1 + 89,95 79,95 - Harpoon Battles + 39,95 39,95 - Harpoon Editor + 49,95 49,95 - Harrier Jump Jet + 99,95 LV LV Heart of China ++ 89,95 84,95 - Horus ++ 89,95 84,95 - Horus 74,95 69,95 74,95 Incredible Machine + 84,95 LV - Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++ 89,95 69,95 74,95 Indiana Jones 4 ++ 89,95 84,95 LV Indiana Jones Action Game + 74,95 69,95 74,95 Inks + 89,95 - J.Madden Football (PC-92) + 84,95 69,95 - KGB 89,95 LV - Kings Quest 1 (ohne VGA-Vers) 89,95 LV - Kings Quest 2 ++ 89,95 84,95 - Kings Quest 6 + 99,95 LV - Knights of the Sky + 89,95 84,95 89,95 Land, Sea & Air (Micropro) + 119,95 - Larry VCGA + 89,95 84,95 - Larry 3 ++ 99,95 99,95 -	Larry 5 ++ 89,95 89,95 - Laura Bow 2 ++ 99,95 89,95 - Legend + 84,95 74,95 74,95 Legend of Faeryball ++ 84,95 69,95 74,95 Legend of Faeryball 1 89,95 LV - Legend of Faeryball 2 ++ 89,95 LV - Legends of Valour + 89,95 74,95 LV Lemmings 1 + 89,95 69,95 69,95 Lemmings - Ob Na. + 59,95 49,95 49,95 Links + 89,95 89,95 - Links 386 Pro Super VGA 99,95 - Links Kurse 44,95 44,95 - Lord of the Rings 1 +++ 69,95 69,95 - Lord of the Rings 2 + 84,95 - Lost Admiral 99,95 LV -

Might & Magic 4 Die langerwartete Fortsetzung des Rollenspielsklassikers. Nach mehr Monaten, Gegenstände und Waffen. Neu: Viel mehr Sprüche, mehr Kampf, mehr Action! PC 84,95\* AMIGA LV.

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung  
 ++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele Software zum Anfassen Berlins allergrößtes Lager

# !!! Ab 30.10.92 auch in Hamburg !!!

1000 Berlin 61 Montag - Freitag 10 - 18.30 h  
 Mittenwalder Str. 47 Samstag 10 - 13.30 h  
 100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße  
 Versandzentrale und Ladengeschäft

2000 Hamburg 20 Osterstr. 50  
 500m vom U-Bahnhof Osterstraße  
 Ladengeschäft

## Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
  - Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
  - Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse
- 030/6944156 Info Anrufbeantworter  
 030/6944256 Fax Line

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	LÖSUNGSBÜCHER dt. eng.
Might & Magic 2 74,95 39,95 - Might & Magic 3 ++ 89,95 79,95 - Might & Magic 4 89,95 LV - Monkey Island 1 ++ 84,95 74,95 84,95 Monkey Island 2 ++ 89,95 79,95 89,95 Monkey Island 3 ++ 89,95 LV - Nigel Mansell's Championship ++ 79,95 69,95 74,95 Outlander + 69,95 - Patric 89,95 LV - Patric 2 ++ 89,95 79,95 84,95 Perfect General + 89,95 79,95 - Perfect General Data Disk 69,95 39,95 - Pinball Dreams 1 + 74,95 69,95 - Pirates + 64,95 64,95 69,95 Plan 9 from Outer Space ++ 99,95 89,95 -	Rampart + 84,95 69,95 - Realms + 84,95 74,95 79,95 Red Baron ++ 99,95 84,95 - Red Baron: Mission Builder 39,95 - Red Nebula + 99,95 LV LV Rise of the Dragon ++ 99,95 89,95 - Roboparts 89,95 LV - Rockies + LV 74,95 79,95 Secret of the Silver Blades 69,95 69,95 77,77 Secret Weapons of the Luftwaffe 84,95 - Secret Weapons Missiondisk 39,95 - Sensible Soccer + LV 69,95 74,95 Shadow President 89,95 - Shanghai 2 84,95 74,95 - Sherlock Holmes The Lost Files 89,95 - Sherlock Holmes The Lost ++ LV - Sigs 84,95 74,95 - Silent Service 2 + 89,95 84,95 89,95 Silly Putty + 74,95 74,95 74,95 Sim Ant ++ 99,95 89,95 - Sim City/Populous + 74,95 74,95 79,95 Sim Earth ++ 99,95 99,95 77,77 Sim Life 89,95 LV - Soundblaster 2.0 + 239, - Soundblaster Prof. 16 Bit + 399, - Soundblaster CD ROM + 699, - Space Crusade + 84,95 69,95 74,95 Space Max ++ 79,95 69,95 - Space Quest 1 VGA + 89,95 84,95 - Space Quest 3 ++ 99,95 99,95 - Space Quest 4 ++ 99,95 89,95 - Space Quest 5 + 89,95 LV - Special Forces + 84,95 84,95 89,95 Spelljammer 89,95 - Starbys Super Soccer ++ 74,95 69,95 69,95 Star Control 2 + 89,95 LV - Starflight 2 69,95 69,95 -	Star Trek - 25th Anniversary + 84,95 LV - Strike Commander + 89,95 - Take a Break: Pinball 89,95 - Tank Force 1942 + 89,95 LV - Team USA Basketball + 84,95 LV - The Games Winter Ch. + 84,95 74,95 - The Games Summer Ch. + 84,95 LV - The Summoning 74,95 LV - Their Finest Hour + 74,95 74,95 79,95 Thrustmaster Weapon Control 199,95 - Thrustmaster Flight Control 199,95 - Thrustmaster Pedals 299,95 - Treasures of Savage Frontier 74,95 69,95 - Treasures of Savage Frontier ++ 79,95 LV - Triplan Flitzer 79,95 - TV Sports Baseball-Bo Jackson+ 69,95 69,95 - Ultima Thigle 1-3 89,95 - Ultima Thigle 4-6 89,95 - Ultima 5: Warriors of Destiny - 24,95 79,95 Ultima 6: The False Prophet + 69,95 79,95 Ultima 7-1: The Black Gate + 79,95 - Ultima 7-4: Die schwarze Pforte ++ 99,95 - Ultima 7 Mission Disk: Forge 39,95 - Ultima VI: Sybilian Abyss + 79,95 - Ultima VII: Sybilian Abyss ++ 99,95 - Ultima VII: Sybilian Abyss + 79,95 - Ultima W2: Marian Dreams + 79,95 - Uncharted Waters 99,95 - Utopia ++ 84,95 74,95 79,95 Waldorf 1 + 74,95 69,95 - Waxworks 84,95 74,95 - Wing Commander 1 ++ 89,95 - Wing Commander 1 Sammlung 99,95 - Wing C. 1 Secret Missions 1 a 2 39,95 - Wing Commander 2 ++ 89,95 - Wing C. 2 Erweiterungsdisk 44,95 - Wizardry 6 ++ 84,95 79,95 - Wiz 7 Crusaders of Dark Savant 89,95 LV - Zak McKracken ++ 89,95 89,95 79,95	Amberstar 1 29,95 - Civilization Strategy Guide (376 Seiten) 49,95 - Das Schwarze Auge 24,80* 29,95 Eye of the Beholder 2 24,95 29,95 Falcon 3.0 Air Combat 39,95 - Fate 29,95 - Indiana Jones 4 15,00 24,95 Harpoon Battle Book - 49,95 Might & Magic 3 29,95 39,95 Monkey Island 2 15,00 24,95 Ultima 7-1: The Black Gate 29,95 39,95 Ultima Underworld 1 29,95 39,95 Wizardry 7 29,95 39,95 Über 100 weitere deutsche und Original-Lösungsbücher am Lager !! Sierra, Lucasfilm,SSI, Origin u.w.m.

» Carriers at War «  
 Strategische Seeschlachten im Pazifik (1941-45). 11 Bon te, Schlachtschiffe, U-Boote und Flugzeuge stellen dem Bes de wassermacht auf zur Verfügung. Mit Szenario Edition  
 PC 89,95 AMIGA 74,95\*

Planets Edge ++ 94,95 79,95 -  
Pods of Darkness 74,95 69,95 -  
Police Quest 1 VGA + 89,95 LV -  
Police Quest 2 ++ 99,95 89,95 -  
Police Quest 3 ++ LV 69,95 74,95  
Police Quest 4 ++ 89,95 89,95 -  
Powermancer + 84,95 49,95 49,95  
Powermancer Data Disk + 69,95 39,95 39,95  
Prophecy of the Shadow Push Over + 74,95 69,95 74,95  
Quest for Glory 1 VGA + 89,95 LV -  
Quest for Glory 2 + 89,95 89,95 -  
Quest for Glory 3 + 89,95 LV -  
Railroad Tycoon ++ ++ ++ 99,95 84,95 89,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?! Himmmlische Preise Einfach probieren und Staunen Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreis. Ladenpreise variieren. Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 8,50 DM, bis 300 DM: 6,50 DM, bis 400 DM: 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitkarten + 3 DM, Disketten + 3 DM. Bei Vorkasse - 50% Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. AUF SEGAs, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quitt Euch der Wissenschaft besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluss (17.09.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladenlokal mitten in Kreuzberg. Inhaber: TRAUMFABRIK SPIELE GmbH

Hochwertige Ware wird in Tunis und Port Said nur in beschränktem Maße aufgenommen. Um den Laderaum zu räumen, muß dann unter Preis verkauft werden. Das sehe ich höchst ungern. Meine Kapitäne mögen diesem Umstand Rechnung tragen.

Einschlägige Beobachtungen von anderen Handelsplätzen, insbesondere wenn diese bereits liegen, sind mir umgehend mitzuteilen, damit ich entsprechend disponieren kann.

Sollte das Ausbrechen von Unruhen in einem Lande bekannt werden, in dem mein Unternehmen ein Lager unterhält, so ist dieses umgehend zu räumen.

Ladefähigkeit meiner Brigg  
"Els Fijperalt"  
vermessen zu 600 to

169 to Kautschuk oder  
986 Ballen Baumwolle oder  
424 Kisten Feitelson oder  
212 to Edelholz oder  
53 Kisten Maschinen oder  
169 to Tee oder  
848 Fässer Wein.

Ich kann meinen Kapitänen keine allgemeinen Richtlinien für Fahrten in unruhige und aufständische Gebiete geben. Ladung und Schiff sind bekanntlich in hohem Maße gefährdet. Allein, der mögliche Gewinn ist nicht zu vernachlässigen. Meine Kapitäne mögen den Umständen entsprechend entscheiden. Auf jeden Fall ist vorher eine umfassende Versicherung abzuschließen.

\*) Damit kann nur abspeichern gemeint sein.  
Anm. des Herausgebers

Werden verderbliche Waren befördert, ist das Schiff hart zu segeln und der Mannschaft alles abzufordern. Notigenfalls ist eine Bildprämie auszuspielen. Es geht nicht an, wenn aufgrund falsch verstandener Sparbarkeit eine wertvolle Ladung verdirbt. Ergabenerfalls ist das Schiff vor der Beladung instand zu setzen zu lassen.



1869

Ladefähigkeit meiner Brigg  
"Provision"  
vermessen zu 600 to.

212 to Zucker oder  
193 to Früchte oder  
53 Kisten Maschinen oder  
212 to Salpeter  
(1 Kiste Werkzeug entspr. 4 to Salpeter)  
848 Fässer Pflanzenöl oder  
157 to Kakao oder  
212 to Kohle.

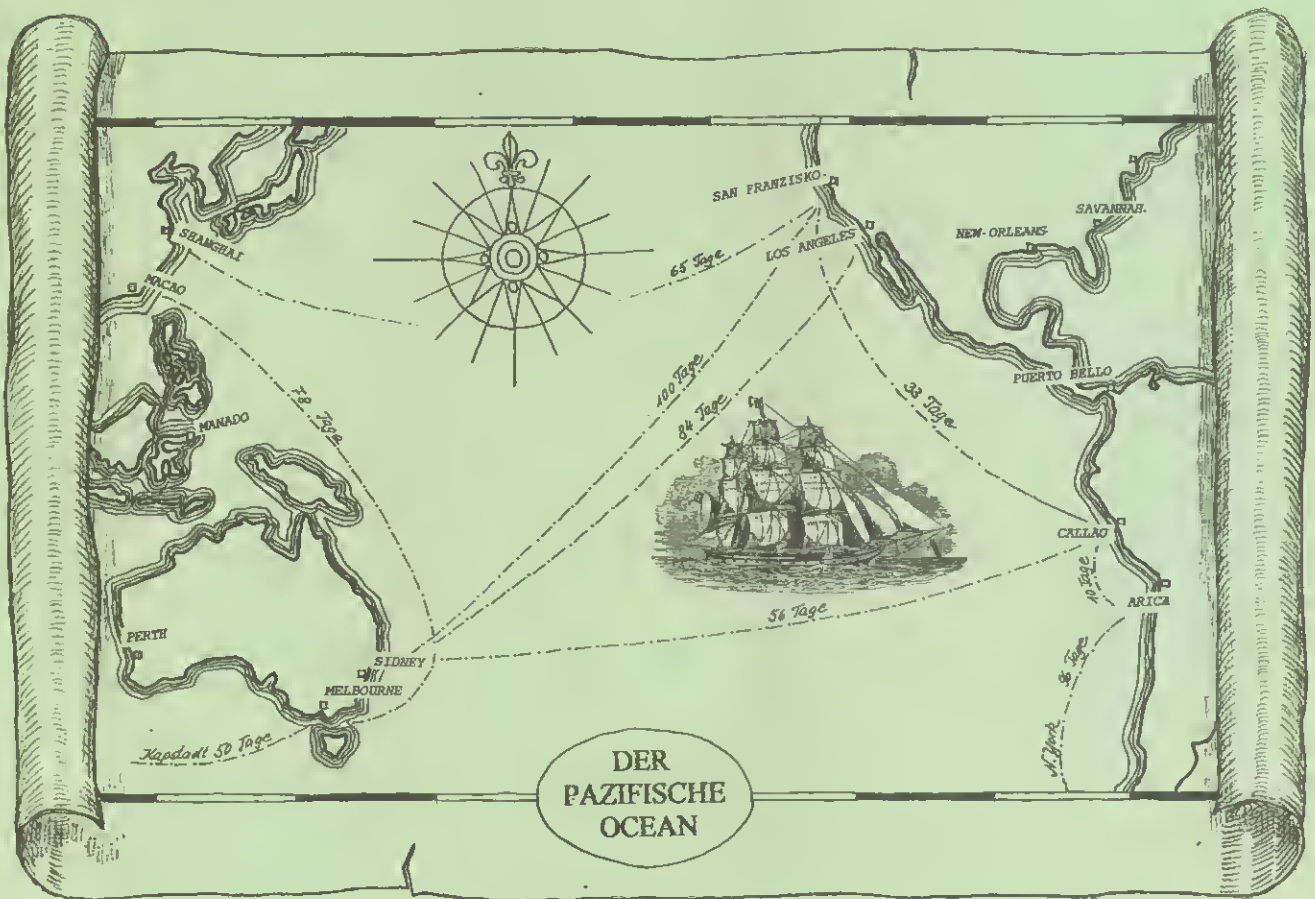
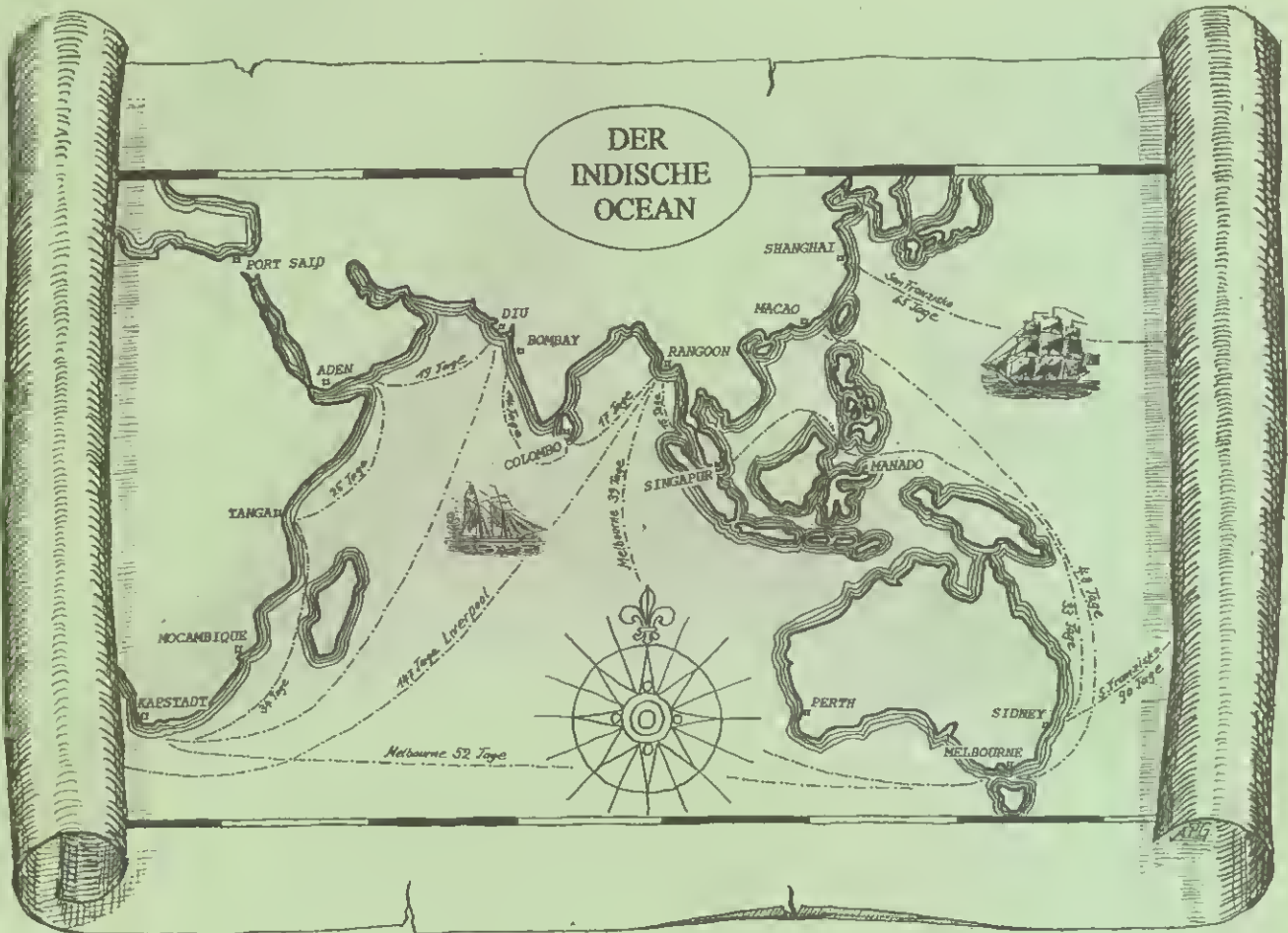
Die Werften von Los Angeles und Macao erstellen keine Neubauten von Schiffen, sondern führen lediglich Reparaturen aus.

Memo

Capt. McDonald soll nachforschen, ob dort eventuell gebrauchte Schiffe günstig zu erwerben sind.

Baumwolle, Zwirne und Tee erfordern präzise Rassen, da die Ware schnell verderben kann. Ihre Lagerfähigkeit zu Lande ist ebenfalls sehr begrenzt.

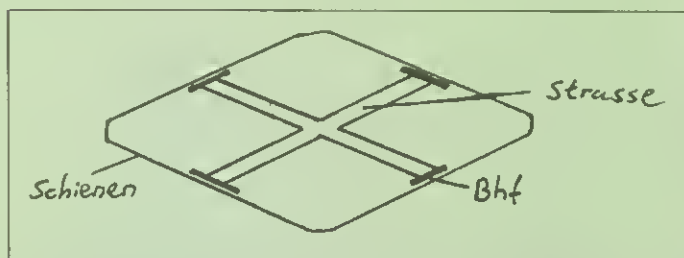












terzug ständig zwischen der "Außenwelt" und dem zweiten Bahnhof (der erste Bhf wird ja vom Computerzug beliefert).

Es versteht sich von selbst, daß wenn ein Zug auf derselben Strecke hin- und herpendelt, kein anderer Zug auf dieser Strecke fahren kann, da es sonst zu einer Kollision kommt. Wenn das Streckennetz später zu einem Ring ausgebaut worden ist, können natürlich mehrere Züge auf ihm verkehren, wenn sie in eine Richtung fahren (Kreisverkehr).

Nun wechseln wir zur zweiten Seite von A-Train, dem Immobiliengeschäft. Residences werden von der Simulation gebaut und können vom Spieler nicht errichtet werden. Sie bringen allerdings nur wenig Bevölkerungswachstum und Arbeitsplätze. Das bedeutet, daß Ihr jetzt aktiv in die Stadtentwicklung eingreifen müßt.

Als erstes solltet Ihr hinter jedem Bhf zwei bis drei Apartments sowie ein Lease Building errichten. Bald danach wird die Simulation damit beginnen, ebenfalls solche Gebäude zu bauen. Damit ist die Startphase beendet. Die übrigen Gebäudetypen sollten zu diesem Zeitpunkt noch nicht gebaut werden, da die Bevölkerungszahl noch zu niedrig ist. Trotzdem wollen wir Euch für den späteren Spielverlauf einen kleinen Überblick auf den Immobilienmarkt geben.

— **Apartments:** benötigen 8 Güter und bringen 10 Arbeitsplätze. Sie können in beliebiger Anzahl in Bahnhofsnähe gebaut werden, haben einen kleinen, aber stetigen Profit und können mit einem ordentlichen Gewinn verkauft werden. Ihr Ertrag steigert sich, wenn Lease Buildings und/oder Parks in der Nähe sind.

— **Lease Buildings:** 10 Güter für den ersten Block und 8 für jeden weiteren; 120 bis 1000 Arbeitsplätze, je nach Größe (Blocks). Sie werfen nur geringen Profit ab und bieten einen kleinen Ertrag beim Verkauf, sind aber wichtig für das Stadtwachstum, da sie viele Arbeitsplätze stellen. Ein Hotel in der Nähe kann einen positiven Effekt bringen.

— **Commercial Buildings:** 12 Güter, 550 Arbeitsplätze. Sie sollten möglichst in Bahnhofsnähe oder an einer Kreuzung stehen. Ihr solltet Commercials nur mit Vorsicht bauen. Es bietet sich an, vor dem Bau den Spielstand zu speichern, um verschiedene Positionen auszuprobieren. Wenn man einen guten Standplatz gefunden hat und keine Konkurrenz in der Nähe baut, werfen sie einen guten Profit ab und Wertsteigerungen von über 200 Prozent sind keine Seltenheit. Positive Auswirkungen haben hier Apartments, Lease Buildings, residences und Hotels.

— **Hotels:** 12 Güter, 550 Arbeitsplätze. Siehe Commercials. Positiv wirken sich alle Gebäudetypen außer Commercials aus.

— **Stadium:** 20 Güter, 150 Arbeitsplätze (je nach Jahres-

zeit). Ein Stadium sollte erst gebaut werden, wenn sich genügend Apartments und Lease Buildings gebildet haben und die Bevölkerungszahl ca. 30000 beträgt. Zur Platzwahl: auch hier lohnt sich Abspeichern! Der Profit ist anständig und der Verkaufswert kann immens steigen (bis 600 Prozent). Das nächste Stadium muß mindestens 14 Blocks entfernt sein, sonst habt Ihr Gewinneinbußen. Hotels haben einen positiven Einfluß.

— **Ski Resort:** 20 Güter, Arbeitsplätze je nach Jahreszeit. Es gibt nur wenige Plätze, um ein Ski Resort zu errichten (Berge sollten schon sein). Gewinne variieren recht stark und jedes Hotel in der Nähe steigert den Profit beträchtlich.

— **Amusement Park:** 24 Güter, 200 Arbeitsplätze. Auch hier ist ein bestimmter Grundstock an Bevölkerung (ca. 40.000) nötig. Man sollte vorher speichern. Bahnhofsnähe ist hier ziemlich wichtig; positive Auswirkungen haben Hotels und Apartments.

— **Golf Course:** 8 Güter, 200 Arbeitsplätze. Siehe Stadium und Amusement Park, allerdings ist die Bahnhofsnähe nicht zwingend erforderlich.

Der Profit ist im Gegensatz zu allen anderen Immobilien extrem hoch.

— **Factories:** 20 Güter, 500 Arbeitsplätze. Ihr solltet mehrere Factories miteinander verbinden außerhalb des Stadtgebietes an einem kleinen Bahnhof bauen. Profite werden nur gemacht, wenn die Güter auch abgefahren werden. Dann können auch ordentliche Gewinne erzielt werden. Da der Marktwert nicht steigt, sind sie als Spekulationsobjekt ungeeignet. Die Produktivität steigert sich, wenn viele Factories aneinandergelagert werden.

Allgemein gilt, daß die Güter, die zum Bau benötigt werden, vor oder hinter dem Bahnhof gelagert sein müssen. Nur beim Bahnhof werden von irgendwoher Güter beschafft.

Die Immobilien sind bei A-Train auch ein wichtiger Aspekt um zu Geld zu kommen — womit wir bei Punkt drei angelangt wären: die Geldvermehrung!

Grundsätzlich ist zu sagen, daß der Marktwert eines Gebäudes fast immer über den Baukosten liegt. Die Differenz (also der Gewinn) ist aber bei den einzelnen Gebäudetypen unterschiedlich hoch. So kann

## Cube-X (Amiga)

150 Level leicht gemacht.  
Hartmut Neuman aus Hilden  
zaubert schnell noch ein paar  
Codes aus dem Hut.

### CUBE-X LEVELCODES FÜR DEN AMIGA

000 EAGLE	030 ATTACK	060 WONDERLAND	090 KILLER	120 DOS
001 HARD	031 SHIELD	061 ALICE	091 MURDER	121 MEGABYTE
002 TIME	032 APPLE	062 EDISON	092 MISSISSIPPI	122 PERCENT
003 LIBERTY	033 MANHATTEN	063 EINSTEIN	093 NEW YORK	123 BIKE
004 FIGURE	034 BLACK	064 BISMARCK	094 DOWNTOWN	124 TEMPLE
005 GOLEM	035 PINK	065 BIRD	095 RAT	125 ORACLE
006 SWORD	036 SWEET	066 PENGUIN	096 MAD	126 MYSTERIOUS
007 MIRROR	037 COLD	067 SHIRT	097 CRAZY	127 SIGN
008 DRAGON	038 ICE	068 MILK	098 LICENSE	128 CANDLE
009 SUCCESS	039 ARMED	069 MAIL	099 PLANE	129 DREAM
010 STONED	040 RETRY	070 WATER	100 ZERO	130 NIGHTMARE
011 LIGHTNING	041 BOTTLE	071 KITCHEN	101 FIRE	131 KNIFE
012 FLAME	042 MONEY	072 RADIO	102 WOOD	132 CHAIR
013 PEANUT	043 GOLD	073 CIGARETTE	103 BURIED	133 SAIL
014 FOOD	044 FOREVER	074 NEWSPAPER	104 EIRE	134 BREAKFAST
015 TABLE	045 EVERGREEN	075 WAR	105 GERMANY	135 LUNCH
016 MONKEY	046 OLD	076 TWILIGHT	106 TANK	136 DINDER
017 DISK	047 POWER	077 ZONE	107 WEAPON	137 CHIP
018 KNEE	048 NOSE	078 OIL	108 CAKE	138 GAME
019 UNKNOWN	049 MARK	079 EGGS	109 POTATOE	139 JOYSTICK
020 HOT DOG	050 PEN	080 CHICKEN	110 PERISCOPE	140 MICE
021 AMERICA	051 INK	081 HUNTER	111 CUBE	141 YUNK YARD
022 ZEUS	052 DUNGEON	082 LINE	112 FIELD	142 CABLE
023 LEADER	053 MASTER	083 PROGRAMME	113 BATTLECRY	143 CALL
024 PEACE	054 KING	084 BOX	114 HIDDEN	144 BALL
025 GO HOME	055 LASER	085 HIT	115 OFF	145 BOOK
026 CODEING	056 RAZOR	086 SONG	116 MISTAKE	146 CAR
027 STRANGE	057 SOAP	087 ELEPHANT	117 TURN	147 ISLAND
028 SILENCE	058 SNOW	088 LION	118 HIERARCHY	148 SPOON
029 VOICE	059 PEOPLE	089 CROCODILE	119 ALLIANCE	149 HAMMER



man mit einem Stadium einen Reingewinn von über 5 000 000 \$ erzielen, während ein Apartment bestenfalls 150 000 einbringt. Allerdings kann man pro "Term" nur eine gewisse Anzahl von Gebäuden verkaufen (man erhält die Information: "no more buyers"). Allgemein gilt: je teurer das Bauwerk, desto höher der Gewinn. Kommen wir nun zu den Aktien. Aktien sind nicht dazu geeignet, sehr große Profite zu machen, es sei denn, man erwischt die Boomphase, die gelegentlich auftritt. Nach diesem Boom fallen die Aktien grundsätzlich ins Bodenlose (bis zu 50 Prozent!).

#### Her mit dem Bargeld

Die Steuern werden jährlich am 1. April festgelegt und müssen am 1. Juni einen genügend hohen Kontostand haben, da sonst das Spiel verloren ist.

Deshalb ist anzuraten, bis zum 1. April in der Gewinn- und Verlustrechnung (Balance Sheet) möglichst schlecht dazustehen. Gewinne werden nämlich mit 50 Prozent besteuert; Besitz dagegen nur mit 5 Prozent. Daher sollte vor der Steuerfestlegung kräftig investiert werden. Im Zweifelsfalle eignen sich Aktien sehr gut dazu.

Als letztes müssen wir noch den Kredit erwähnen. Es gibt drei verschiedene Laufzeiten, wobei die Zinssätze bei höheren Laufzeiten höher werden. Es ist ratsam, die Zinssätze zu beobachten, da die Zinsen auch steigen und fallen. Der billigste Kredit ist für 2 Prozent zu haben. Man kann aber maximal 30 Prozent seines Gesamtbesitzes als Kredit aufnehmen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn Ihr 50 Mio. Cash habt. Das Spiel ist verloren, sobald das Bargeld unter 0 \$ rutscht. Mit Hilfe unserer Tips und einiger Erfahrung steht einer erfolgreichen Karriere bei A-Train nichts mehr im Wege!

## Wolfchild (Amiga)

Von Nikolaus Joka aus Essen stammt der folgende *Wolfchild*-Tip. Im Titelbild "The Perfect Kiss" (mit Leerzeichen) eingeben und schon hat man das ultimative Waffenarsenal. Wer ganz sicher gehen will, tippt während des Spiels "Its not all walking" — Wölfchen hat unendlich viele Continues.



## Der Patrizier

Willkommen Ihr Pfeffersäcke und Pelzhändler. Steven Sagrodnik aus Remagen schefelte Geld im Überfluß und verrät uns wie's geht.

Man stellt die Anzahl der Mitspieler wie gewohnt ein. Ihr werdet dann gefragt, ob Ihr ein schnelles Spiel wünscht. Diese Frage bejaht Ihr.

Gleich am ersten Tag verkauft Ihr Euren Kraier an den Landesfürsten. Man lädt jetzt 10 000 Taler aus dem Kontor ins Schiff, heuert neun Mann Besatzung an und fährt nach Brügge, wo man so viel Wein wie möglich kauft (ca. 299 Taler). Dann verkauft Ihr den Wein in Malmö (Preis um die 700 Taler). Diese Aktion wiederholt Ihr noch einmal und segelt dann nach Nowgorod, um dort so viele Pelze wie möglich zu erwerben, die man in Brügge gut loswerden kann.

In der nächsten Zeit besteht die wichtigste Aufgabe darin, so viele Pelze wie möglich in Nowgorod zu kaufen. Wenn genug Geld vorhanden ist, kauft man Pelze für das Lager. Wenn Ihr dann eine größere

Menge an Pelzen in Nowgorod habt, kauft Ihr Schiffe, um deren Abtransport zu beschleunigen. Ihr werdet schnell sehen, daß es nur eine Frage der Zeit ist, einige hunderttausend Taler zu besitzen. Wenn dann im Laufe der Zeit keine Pelze mehr vorhanden sind, beschäftigt Ihr Euch damit, möglichst viel Geld an andere Städte zu verleihen, wobei auf eine kurze Laufzeit (185-240 Tage) und auf hohe Zinsen (minimal 6 Prozent) zu achten ist.

Wenn Ihr dieses einige Zeit konsequent durchgeführt habt, werdet Ihr nach ein paar Jahren um die 30 Millionen Taler (oder mehr) auf der hohen Kante haben. Aber denkt daran: Sobald Euch eine größere Menge Geld zur Verfügung steht, legt es gewinnbringend an (verleihen)! Wenn Ihr dann endlich Multimillionäre seid, verleiht Ihr ein paar Tage vor der Wahl zum Bürgermeister einem Handwerker aus Eurer Heimatstadt ca. 2-3 Millionen Taler zinslos. Ihr gewinnt zwar bei dieser Aktion nichts, aber wenn Ihr die Taste F9 drückt, seid Ihr so gut wie zum Bürgermeister gewählt. Falls das

nicht so sein sollte (was fast unmöglich ist), schenkt Ihr dem Volk einfach das nötige Geld.

Jetzt holt Ihr alle Eure Ersparnisse (bis auf etwa 100 000 Taler Sicherheit) aus dem Kontor ins Schiff und fahrt in ein paar (ca. 3) Hansestädte, z.B. Bremen, Stettin, Hamburg, Danzig ..., wo Ihr in die jeweilige Gilde eintretet. Jetzt schenkt Ihr dem Volk 4-5 Millionen Taler. Achtung: Falls vor dem nächsten Hansestag in der Heimatstadt eine Wahl stattfindet, versichert Euch, daß Ihr favorisiert seid.

Wenn Ihr diese Regeln alle beachtet habt, seid Ihr zum nächsten Hansestag mit 99,9prozentiger Sicherheit Äldermann.

## A-Train

Thomas Lückert aus Eschborn hat ein siebtes Szenario entdeckt. Nachdem das Spiel geladen ist und das Systemmenü erscheint, sofort abspeichern. Diesen Spielstand dann wieder laden. Schwupp, neue Landschaft, neues Glück.

## Das schwarze Auge

Christoph Franck aus Dillingen hat alle Gefahren in Attic's Lizenzknaller heil überstanden und konnte eine Komplettlösung mit zurück in die Realität retten.

### Partyzusammenstellung:

- Krieger
- Zwerg
- Waldelf
- Magier
- Auelf
- Streuner

Den Streuner kann man auch durch etwas anderes ersetzen.

### Wichtige Talente:

Jeder Held sollte in folgenden Talenten ausgebildet werden:

Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Verstecken.

— Krieger: Hiebwaften, Schwerter, Zweihänder

— Zwerg: Äxte, Hiebwaften  
Schlösser knacken, Gefahrensinn, Sinnesschärfe

— Waldelf: Schwerter, Schußwaften, Naturtalente, Gefahrensinn, Sinnesschärfe

— Magier: Speere, Wissenstalente (außer Kriegskunst)

— Auelf: Schwerter, Schußwaften, Heilen Giff, Heilen Krankheiten, Musizieren

— Streuner: Stichwaften, Wurfwaften, Feilschen, Gassenwissen

### Spielebeginn:

Zuerst sucht man eine Taverne auf. Hier erfährt man, daß der Hetmann Helden für einen Auftrag sucht. Man geht zum Hetmann (nördlichstes Haus in der östlichsten Reihe) und erhält den Auftrag. In Thorwal gibt es einige besondere Häuser (die beiden Ottaskins und den Palast von Garald Garaldsson). Nachdem man die Party ausgerüstet hat, geht man zu den besonderen Gebäuden und versucht in sie einzudringen. Man wird von den Wachen angegriffen, und im folgenden Kampf sollte man sich beeilen, da sonst Verstärkung eintrifft. Wenn man einen dieser Kämpfe geschafft hat, hat die ganze Party schon 44 AP, das ist die "halbe Miete" für Stufe 2. Dann sucht man die Taverne "Vier Winde" auf und hört dort Gerüchte über ein Geisterschiff.

Nun macht man sich auf den Weg nach Felsteyn, zu Isleif Olgardsson. In einer Taverne kann man übrigens fragen, wo Personen, die man sucht, wohnen. Isleif hat das erste Karten-



stück und einige Informationen.

### Wichtige Personen

— Isleif Olgardsson — Felsteyn: Kartenstück und Informationen

— Umbrik Siebenstein — Orvil: Auftrag, Gorah umzubringen. Dann erhält man ein Empfehlungsschreiben.

— Tiomar Swafnildsson — Brendhil: Wenn man das Empfehlungsschreiben (siehe oben) hat, bekommt man ein Kartenstück.

— Hjore Ahrensson — Ottarje: Falsches Kartenstück und Info — Beorn Hjalson — Angbodir: Info

— Ragna Firunjasdottir — Vid-sand: Kartenstück und Info

— Swafnild Egilsdottir: Wenn man Glück hat, trifft man auf ihr Schiff, wenn man einen Hafen betritt. Bei der zweiten Begegnung mit ihr bekommt man ein Kartenstück.

— Jurge Torfinsson — Skjal: Informationen. Wenn man ein Empfehlungsschreiben vom Hetmann dabei hat, bekommt man ein Kartenstück.

— Gerald — Phexcaer: Er ist der Schmied in der südöstlichen Ecke Phexcaers.

Aus ihm bin ich nicht schlau geworden.

— Yasma Thinmarsdottir — Thoss: Sie gibt einen Hinweis,

wo man ein Kartenstück finden kann.

— Händler Kollborn: Ihn trifft man irgendwo auf der Küstenstraße Prem — Thorwal. Für 60 Dukaten bekommt man ein Kartenstück.

— Algrid Trondesdottir — Hjal-singor: Info

— Asgrim Thurboldsson — Breida: Info

— Eliane Windenbek — Varnheim: Sie gibt den Auftrag, die Kultstätte des Namenlosen Gottes auf der Insel Hjal-land zu vernichten. Dann bekommt man ein Kartenstück.

Ich habe zwar nur acht Kartenstücke gefunden, diese reichten aber aus, um das Spiel zu beenden.

### Dungeons:

— Orkhöhle, zwischen Skelelen und Phexcaer: Hier gibt es einen Raum, in den man nicht mit normalen Mitteln gelangen kann. Man sollte also den Raum mit "Penetrizzel" erkunden und sich dann hineinteleportieren ("Transversalis"). Hier findet man den Angriffsplan der Orks. Man braucht ihn, um das Spiel zu beenden.

Antwort auf Rätselfrage: "Tairach"

— Kultstätte, die man auf dem Strandpfad um die Insel Hjal-land findet: siehe Eliane Windenbek

— Ruine ca. 10 Meilen südlich von Thoss: Hier findet man ein Kartenstück. Achtung: Illusionswände. Diese entdeckt man, wenn man versucht, dagegenzulaufen. Man kann sie nicht wie Geheimgänge finden.

— Ruine zwischen Vilnheim und Phexcaer: Wenn man genügend Kartenstücke hat, kann man diese Ruine finden. Hier gibt's das Schwert Grimring. Achtung: Keine Schätze mitnehmen, sie sind verflucht.

Die Tür im Keller kriegt man folgenderweise auf:

1. Party teilen
2. Je eine Gruppe an einen der zwei Hebel stellen
3. "Gruppen vereinen" anklicken/anwählen
4. Beide Gruppen so drehen, daß die jeweils andere Gruppe rechts gesehen wird.
5. Hebelsymbol anklicken/Truhe öffnen auswählen.
6. Nicht den Hebel auf der eigenen Seite, sondern den im Spiegel drücken.
7. Schritte 5 und 6 mit der anderen Gruppe wiederholen.

— Goblinhöhle zwischen Felsteyn und Orkanger: nichts Besonderes.

— Verfallene Herberge zwischen Daspota und Ottarje: Im Keller gibt es eine Stelle, an der die ganze Party ohne Vorwarnung versteinert wird. Beim nächsten Versuch die Stelle umgehen und den Gegenstand, der aus mehreren Kristallen besteht, zerschlagen. Dann ist die Stelle entschärft.

— Spinnenhöhle zwischen Ottarje und Skjal: Man findet viel Araxgift, und davon sollte man auch Gebrauch machen. Ein Raum im 1. Stockwerk ist nur mit "Transveralis" zu erreichen, man muß ihn aber vorher mit "Penetrizzel" auskundschaften. +

Antwort auf die Rätselfrage: "Spinnennetz"

— Wolfshöhle zwischen Orvil und Ottarje: nichts Besonderes

— Drachenhöhle auf Runin: Man darf den Drachen ruhig befreien, er tut einem nichts. Der lange Gang im 3. Level ist ein Gag der Programmierer. SF-Leser werden die Worte des Drachen als leicht abgewandeltes SHADOWRUN — Zitat erkennen (aus: "Laß ab von Drachen").

— Mine in Oberorken: hier kann man 400 Dukaten finden. — Stollen in Prem: nichts Besonderes

— Alte Zwingfeste in Thorwal: nichts Besonderes

— Das Geisterschiff: Man findet es, wenn man mit dem Schiff ein wenig über das Meer



der Sieben Winde segelt. Im Schiff sollte man im untersten Geschloß zuerst die Kriegerin befreien.

In einer Kiste findet man den besagten Schlüssel, die Antwort auf die Frage ist "Marbo". Im obersten Stock muß man dann den Dämon beseitigen (1-2 "Fulminatus" sollten reichen). Dann kann man das Schiff verlassen.

#### Tips zu Überlandreisen:

— Mit dem Schiff ist man zwar schneller als zu Fuß, man wird aber öfter angegriffen.

— Beim Rasten immer Wachen aufstellen und Kräuter suchen.

— Durch Jagen erhält man manchmal Abenteurpunkte (nicht durch "Nahrung suchen").

— Auf dem Weg von Phexcaer zum Einsiedlersee trifft man auf Greife. Mit ihnen verhandelt man und bietet ihnen ein Pfand an, woraufhin sie eine Frage stellen. Diese ist ziemlich gemein und "Nicht-DSA-Spieler" dürften nicht auf die Antwort kommen. Sie lautet: "Rad".

— Der Einsiedler ist ein Gag der Programmierer, er hat im Spiel (soweit ich weiß) keine Funktion.

— Im Winter kann man kein Gebirge überqueren, man muß einen Umweg suchen.

— Schummeltrick, um die Reisen abzukürzen: Wenn sich auf der Strecke ein Dungeon befindet, sollte man es betreten und gleich wieder verlassen, und siehe da, innerhalb von 2-4 Stunden ist man ohne weitere Ereignisse am Ziel, ganz egal, wie weit der Weg noch gewesen wäre.

#### Spielende:

Um das Spiel zu beenden, braucht man folgende Dinge:

— Angriffsplan aus der Orkhöhle

— Das Schwert Grimring

Außerdem sollte man sich mit viel Gift eindecken.

Nun reist man von Phexcaer zum Einsiedlersee. Man findet die Stelle, wo die Orks sich versammeln wollen und kampiert dort.

Auf den Endkampf sollte man sich vorbereiten, indem jeder Held seine Waffe vergiftet. Im Kampf tötet man zuerst den Orkchampion (am besten mit zwei Helden angreifen — wie unfair), dann greifen die übrigen Orks an. Dank vergifteter Waffen sind sie jedoch kein Problem. Es folgt der Abspann, und man darf den Spielstand für eine Fortsetzung abspeichern.



## Planet's Edge

Georg Welsch aus München kommt mit drei Fragen aus dem unendlichen Weltall zurück.

1. Wie bekommt er ein größeres Raumschiff?
2. Wie öffnet sich das Tor von Rosalnothal?
3. Wo findet man Wetsuits für Nashira?

## Die Antwort zu Imperium

Stevan Rankic aus Neckartenzlingen hat die Lösung für Christian Klenkes Konstruktionsproblem.

Bevor das Menü "Create Spaceship Class" aus dem "Military Menu" ausgewählt wird, muß der Planet auf dem das Raumschiff gebaut werden soll, angegeben werden. Dies geschieht mit dem "Military" Untermenü "Select Deployment Planet". Wird kein Planet ausgesucht, nimmt das Programm den Heimatplaneten als Herstellungsplaneten und dieser kann ja einen niedrigeren technischen Level haben, als zum Bau von Schiffen von mehr als 100 Gewichtseinheiten nötig sind.

## Die Antwort zu Ultima 5

Jürg Eglin aus Pratteln hatte ein paar Fragen zu *Ultima 5*, die ihm Detlef Köhlers aus Lippstadt beantwortet.

1. Die Mystics haben keinen speziellen Zweck, es sind nur einfach sehr gute Waffen und Rüstungen, die man benutzen kann wie alle anderen auch. Die Mystic Armor hat den Vorteil, daß sie sehr leicht ist und auch vom schwächsten Zaube-

rer problemlos getragen werden kann. Die Mystic Weapons finde ich persönlich dagegen nicht so empfehlenswert, da es sich nicht um Distanzwaffen handelt. Besser ist es, alle Charaktere der Party mit Magic Axes auszurüsten.

2. Jürgs Probleme mit der "Shard of Cowardice" lassen sich so lösen: Unterhalb des Dungeon Hythloth gibt es nicht nur eine, sondern etliche dieser von Bergen umgebenen Kammern. Um von einer Kammer zu einer anderen zu wechseln benutzt man einfach den "Blink"-Spell. Mit ein bißchen Geduld und einem gehörigen Vorrat an Gems und "Blink"-Spells findet man die Shard dann in einer dieser Kammern.

## Die Antwort zu Chuck Rock

Gernot Blasi aus Klagenfurt kann Sven Böhme aus seiner vorzeitlichen Not helfen. Er hatte Probleme mit dem Säbelzahn tiger.

Die wichtigste Regel ist: Sieh zu, daß Du ganz in der Nähe des Obermotzes bist (meist hält sich Obermotsz 2 auf der oberen Plattform auf). Dann kannst Du ihn leicht mit 12 präzisen Kicksprüngen (Hebel schräg nach oben und Feuer-taste drücken) erledigen. Du darfst das Säbelzahn tier aber nie zur Ruhe kommen lassen! Besonders wichtig ist auch, daß Du den Obermotsz auf der Plattform unter "Beschuß" hältst, denn wenn er herunterfällt, hat er genug Zeit sein Brüllen loszulassen, das Chuck für kurze Zeit erbleichen und erstarren läßt. Du kannst ihn natürlich auch unter der Plattform bekämpfen, allerdings hat Obermotsz dann mehr Raum für seine Angriffe als auf der Plattform.

## Space Quest 4

Alain Draut aus Pontpierre hat nur eine kurze Frage. Er kommt als Roger Wilco nicht heil aus der Galaxy Galleria. Bei jedem Versuch macht er Bekanntschaft mit einem Laser. Wer von Euch kennt einen sicheren Ausgang?

## Die Antwort zu Chaos strikes Back

Jürgen Braun aus Limburg kann Roger Wasser im "Diabolic Demon Director" weiterhelfen. Um an die Ros-Tür zu gelangen, müssen mehrere Aktionen ausgeführt werden: Zuerst mit Hilfe eines Dämons über die Pit im "DDD" gelangen und im SW die Treppe nach oben gehen. Nun einen Teleporter benutzen und die Treppe im Norden wieder nach unten gehen. Man gelangt in ein Treppenhaus, wo man durch eine Mauerlücke in den DDD sehen kann. Der Weg wird allerdings durch eine Pit versperrt. Also zuerst die Treppe runter, eines der herumlaufenden Skelette muß auf einen Teleporter gelockt und hinter die Gittertür befördert werden. Sobald man das Skelett mit einem Pfeil erledigt hat, öffnet sich die Tür. Das nun erreichbare magische Auge will den "Dexhelm" oder die "Cloak of Night" gezeigt bekommen. Zurück ins Treppenhaus, den nun erreichbaren Wandschalter betätigt, schließt die Pit und öffnet somit den Zugang zum DDD und den Gang nach links. In diesem Gang müssen vier Wandschalter betätigt werden, um einen Teleporter auszu-schalten. dahinter befindet sich die gesuchte Emerald-Tür mit der Bezeichnung ROS.

## Krusty's Fun House (Mega Drive)

Andreas Schröder aus Berlin tötete alle Mäuse und sandte uns seine Paßwörter.

WHOMAMA  
FLANDERS  
BROCKMAN  
SIDESHOW



Die Sommersonne hat das Zeitliche gesegnet und wir schleppen unsere müden Knochen langsam gen Softwareladen, um uns für die kalten Monate mit Modulen einzudecken. Wir freuen uns schon auf die Weihnachtszeit, in der die berühmte und trotzdem noch nie dagewesene Spielwelle '92 angerollt kommt. Natürlich wird im Winter mehr geknobelt und ausprobiert als in den schönen Jahreszeiten und so dürft Ihr Euch auf jede Menge heißer Tips, Tricks und Lösungen freuen. Nebenbei noch ein riesengroßes "Dankeschön" an alle, die mit bewundernswertem Eifer Ihre Tips auf Diskette im Word- oder "Normaltext"-Format eingesandt haben. Es gibt einfach nichts schöneres, als einen Tip, der

nicht abgetippt werden muß. Kleine Cheats und Paßwörter sind natürlich kein Problem — ellenlange Lösungen lassen sich von Diskette jedoch wesentlich leichter bearbeiten und werden natürlich auch lieber genommen. So probiert denn also aus was das Zeug hält und zeichnet ab und zu auch mal schöne Karten von Eurem Lieblingsspiel. Übersichtliche Karten erleichtern besonders Anfängern den Einstieg in ein Spiel und sehen zudem nett aus.

Petri Heil und immer eine Handbreit Strom im Netzteil wünscht Euer

*Kunst*

# TIP DES MONATS

## Prince of Persia (Super NES)

Der 500 Mark teure Tip des Monats ist da: Paßwörter und Lösungshilfen zu sämtlichen knackigen Prince-of-Persia-Levels sandte uns Dieter Buchmüller aus Weisweil. Das Geschicklichkeitsspektakel um den persischen Thronfolger sollte nun auch Anfängern keine großartigen Probleme mehr bereiten.

Zuerst ein paar allgemeine Tips:  
— Zwischen den Fallbeilen oder vor Abgründen immer

kurze Schritte machen (mit Special)

— Plattformschalter wenn möglich zudecken

— wenn sich der Gegner beim Kampf bewegt sofort zustechen und gleich nachsetzen

Level 1:

Zuerst links unten das Schwert holen. Dann nach rechts zum Tor gekämpft und weiter geht's in...

Level 2 — JIGE1PL:

Das Tor befindet sich hier links oben.

Level 3 — QTKSIEZ:

Zuerst den Zaubertrank rechts unten einsacken. Nun zum Plattformschalter rechts oben und mit Sprungtiming durch die Gittertür. Einfach nach links zum Tor und weiter in...

Level 4 — RNYEACA:

Anfangs nach rechts oben. Dann nach links oben zum Zaubertrank und nach unten zum Tor.

Level 5 — A3FQK6A:

Zuerst nach links, dann nach rechts (durch den oberen Spiegelspringen). Nun zurück zum

Tor und weiter geht's in...

Level 6 — JOHQ5NE:

Wieder mal nach links, dann nach rechts oben durch die Decke (die Amazone wartet schon). Zu guter Letzt nach rechts zum Tor und wieder ist ein Level geschafft.

Level 7 — A2VW55L:

Erst nach rechts, dann nach links oben zum Tor und auch Level 7 ist geschafft.

Level 8 — JNZYKXE:

Anfangs nach links oben zum Zaubertrank (Geheimwand). Nun nach rechts oben (kurz vorher nach unten) und zum Schluß nach rechts zum Tor.

Level 9 — IU3TQT4:

Zuerst nach links und beim Schatten nach unten fallen lassen (Level gelöst).

Level 10 — JUE2IKW:

Zuerst einmal kräftig festhalten. Dann nach rechts oben zum Tor und ab in...

Level 11 — YNS2KRE:

Zuerst sollte in diesem etwas verzwickten Level nach rechts gerannt werden. Mit Hilfe der Plattform laßt Ihr Euch nach unten fallen. Nun nach unten und nach rechts zum Tor.

Level 12 — ZBA65HP:

Das "Carl-Lewis-Level". Nach rechts oben durch die Decke, dann nach unten, nach links oben zum Zaubertrank und nun nach unten schweben. Jetzt Augen zu und nach rechts zum Tor durchbrechen.

Level 13 — UK6JI4J:

Nach links, nach rechts wenn der Zauberer den Weg versperrt und dann warten bis die weiße Maus kommt. Nun nach rechts oben, nach links ins Leere springen und zu gu-





# Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Michael Hengst (mh)  
**Redaktion:** Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Richard Elsenmenger (ri), Knut Gollert (kn)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistent:** Susan Sablowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:  
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Susanne Bübl, Comelia Pilsner  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Bildredaktion:** Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)  
**Titel:** Gremlin Graphics

**Anzeigenleitung:** Hannelore Schmidt (152)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung  
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

**Gesamtvertriebsleiter:** Helmut Grünfeldt  
**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Brestauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 6,50  
**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:  
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH  
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm  
 Tel.: 0 71 32/3 85-263, Telefax: 0 71 32/65 63  
 Jahresabonnement Inland DM 69,60 (frei Haus inklusive MwSt.)  
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- (frei Haus per Normalpost)

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

**Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-**

**Produktion:** Klaus Buck (Ltg./160), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in **POWER PLAY** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolitum oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler  
**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anechrift des Verlages:**  
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,  
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.  
 ISSN 0937/9754



# Inserentenverzeichnis

Acolade	24/25	Joysoft	122
Alt GmbH	73	Jumbo-Soft	125
ASI	113		
ATI Technologies	57	Karosoft	76
		Kingsoft	138
B.A.T.	55	Konami	59
Bachler	68	Theo-Kranz-Versand	10
Belhag Handels AG	160		
Berry Lösungsservice	73	Label	155
Bomco	6/7, 119		
		Magic Line	77
Cash-Versand	160	Markt & Technik	
Club der		Verlag	50, 159, 161, 163
Computerfreunde	111	Maxion	73
Computerworld	10	Microprose	11, 13, 15, 17
CPS Hamburg	2. US	Mitsu	121
CPS Heidak	84/85	MN-Hobbysoft	127
DIF Games Verlag	144	New Point Computer	134
Dongleware		Nintendo	115
Verlags GmbH	144		
Dynamics	125, 127	Okay-Soft	125
Dynatex	93		
		Peroka-Soft	30
Electronic Arts	32/33	Philipp Morris	22/23
Esser-Soft	77	Playsoft	127
Fandango	160	Rothmans Cigaretten	4. US
Fantasy Productions	139	Royal Soft	130
Fischerwerke	20		
Flashpoint	153	Simon	151
Förster	77	Skyline	123
Funny-Software	36, 157	Soft & Sound	65
Funtastic	135	Softsale	21
		Software 99	19
Galaxy Software	153	Softworld	10
Gamesworld	79		
Gross-Electronic	67	Time Soft	60
Grzywaczewski	145	Toys'R'Us	3. US
		Traumfabrik	81, 152
Hamo	95		
Hartung Spiele		United Software	
GmbH	29, 31		12, 18, 43/44, 111
High-Score-Games	157		
		Vienna Comp. Service	129
ICE	143		
ICP Verlag	133	Wial Versand	62/63



6♥KjG RVGG! yBgMR  
 %ΔG:: v>G=♥ GRPG♥  
 ?

Zuerst Paßwort 1 eingeben...

rzT\$> L1>X9 q+TDΔ  
 ZR>?? q / >zD >ΔH>z

:  
 ... dann Paßwort 2 drüberschreiben

mit Kid Ying im neunten Level. Drückt Ihr auf den A-Button des zweiten Pads, ist auch Dr. Yang im Spiel. Nun dürften eigentlich alle Probleme verfliegen sein.

## Track Meet (Game Boy)

Alle Paßwörter zum abgedrehten Sportspektakel *Track Meet* sandte uns Stefan Häsler aus Kirchberg in der Schweiz zu. Wer jetzt noch den flinken Jack besiegt, darf sich am Abspann erfreuen. Viel Spaß!

**Swammi Pastrami**  
 Code: MVCBCTNB  
**Kenichi Katana**  
 Code: KTMBQHRM  
**Irwin B. Cheetin**  
 Code: GFRBLCSR  
**Jack Strop**  
 Code: TNTBKKFT

## Thunderforce IV (Mega Drive)

Wer mit Tecnosofts Ballerorgie *Thunderforce IV* nicht zu recht kommt sollte sich den kleinen Player's Guide von Michael Tendra aus Berlin etwas genauer anschauen. Die Tips gelten nur für den "Easy"-Modus — das Option-Menü erscheint nach Drücken von A, B, C und Start (gleichzeitig).

**Level 1:** Strite Sobald Ihr ins Wasser eingetaucht seid, erhaltet Ihr unten "Free Way". Danach das Extraleben in der Mitte des Bildschirms holen. Nach dem zweiten Auftauchen des Schiffs, bleibt Ihr am besten immer ganz links oben.

Beim Endgegner ganz links bleiben und seinem hervorschnellenden Schwanz nach oben ausweichen. Immer fleißig auf die blinkende Kugel ballern und dieser zum Schluß ausweichen.

**Level 2: Ruin** Dieser Level sollte als zweites gewählt werden, da Ihr hier den "Hunter" erhaltet. Am besten schießt es sich hier in der Mitte. Dem Endgegner zuerst die Kanonen abfackeln und dann in der Mitte bleiben und draufhalten.

**Level 3: Air Raid** Hier ausschließlich den "Hunter" benutzen. Bei der Hochgeschwindigkeitseinlage gibt's am Schluß im oberen Drittel ein Extraleben zu ergattern. Den Endgegner einfach mit "Hunter" wegblasen oder immer zwischen "Blade" und "Rail Gun" hin- und herschalten.

**Level 4: Daser** Benutzt auch hier, falls noch vorhanden, den "Hunter". Oben gibt's die meisten Gegner, die zudem noch die kleinen Geschütze fallen lassen. Den Zwischengegner immer an der Kugel treffen. Ab und an schießt er sie ab — dann nach oben oder unten ausweichen. Beim Endgegner zuerst den unteren Teil (Raketensilos etc.) mit "Blade" zerstören. Wenn Ihr unter ihn kommt auch mal "Free Way" benutzen.

**Level 5:** Zu Beginn die "Claws" und "Snake" nehmen. Ab und an tauchen Raumschiffe auf, die mit Euch ballern. Mit "Free Way" die Kanonen des Raumschiffs zerstören. Am Bug des Raumschiffs schnappt Ihr Euch die oben rechts erscheinenden "Claws" und dann das Extraleben (Bug anschließen). Die Laserstrahlen an der Unterseite treffen Euch nicht. Dem Endgegner lediglich ausweichen. Er verschwindet nach einiger Zeit.

**Level 6:** Ganz unten zuerst

ter Letzt über den Wasserfall zum Tor gelangen.

**Level 14 — VCDDILG:**

Mal wieder nach links, dann nach rechts oben und wieder nach links (Plattformschalter beim Tor nicht vergessen). Achtung, der Zauberspruch zaubert falsch. Nun nach unten zum Tor.

**Level 15 — UPPBCJ6:**

Nach rechts unten zur Warp-Tür (den roten Wächter nicht nach unten drängen). Nun nach oben und ins Leere springen. Die rechte Warp-Tür führt zum Zauberspruch (Geheimgang), die linke zum Plattformschalter (wenn der Zaubere den Weg versperrt, kann der Schatten über die Magische Brücke helfen, falls man Freundschaft mit ihm schließt).

**Level 16 — ZDNPNQ:**

Zuerst nach rechts oben, dann nach links (und immer langsam).

Es wartet Götz von Berlechingen.

**Level 17 — U535JBC:**

Nichts weiter als sich immer schön ducken und auf das Fallobst achten.

**Level 18 — FIGWRXJ:**

Nach links, nach rechts oben (Magiefelder und Schalter zudecken). Nun muß Carl Lewis

den Weltrekord brechen, aber erst an der Gittertür festhalten. Dann nach links unten zum Zauberspruch, nach rechts oben und wieder wartet Götz von Berlechingen.

**Level 19 — 3P3URY6:**

Welche Plattform gehört zu welchem Gittertor? Unten anfangen, dann nach rechts oben und weiter nach links (die Wächterschar lauert schon).

**Level 20 — N4OMPPM:**

Auf zum Finale, der Bösewicht kämpft persönlich (nach 19 Level kein Problem mehr).

Die Geliebte ist gerettet, das Königreich jubelt und wir fangen, weils so schön war, noch einmal von vorne an!

## Legend of the Mystical Ninja (Super NES)

Wer im neunten Level anfangen will, sollte folgende Paßwörter von Marco Wannenmacher aus Friedrichshafen zu Rate ziehen. Zuerst gebt im Logbook Entry Paßwort 1 ein. Nun einfach Paßwort 2 drüberpinseln und Ihr befindet Euch





die "Free Way" nehmen, dann über den Hügel und unten bleiben. In den nun folgenden Berg hineinfliegen (!). In einem Loch findet Ihr Waffen und Leben. Nun die "Rail Gun" freischießen und noch oben, um das Schild einzusacken. In der Verengung ganz oben das Extraleben einsacken. Den Endgegner mit "Thundersword" angehen, um den oberen und unteren Teil zu zerstören. Vorsicht vor den gelben Bällen. Danach den mittleren Teil zweimal mit "Thunder Sword" zerschneiden.

**Level 7:** Unten gibt's "Snakes", danach wieder nach oben. Ganz oben lauern zwei Schilde. Den Endgegner am Kopf treffen und er lebt nicht lange.

**Level 8:** Das Level besteht aus zwei Etagen. Zu Beginn nehmt Ihr entweder das "Iup" und "Hunter" oder unten die "Claws" und das "Blade". Die Kugel ist recht einfach. Im Raum mit den Walkern zuerst nach links vor die erste Röhre. Die ersten beiden Röhren zerstören. Dann nach links unten, mit "Blade" die Walker abschießen. Nun die letzte Röhre in Angriff nehmen. Den näch-

sten Endgegner zuerst aus nächster Nähe mit "Thunder Sword" beharken. Ist er noch nicht tot, mit "Blade" weitermachen. Beim Rampengegner links stehenbleiben und warten, bis er sich beruhigt hat. Nun mit "Thunder Sword" angreifen. Sollte er nach dieser Attacke noch leben immer über ihm die Seiten wechseln. Fliegt nach dem Ausgang hoch und in das Loch (nur mit Schild!). Dem Endgegner zuerst die Arme mit "Thunder Sword" abschießen (grau-blaue Stellen) oder sich rechts über seinen oberen Arm stellen und von dort aus ballern. Beim folgenden Kokon auf die Fliegen achten und ihn mit "Thunder Sword" vernöbeln. Immer oben stehenbleiben.

**Level 9:** Vorsicht — Der Seestern zieht Euch nach unten. Die Kugelwände anschießen und sofort durchfliegen. Bei dem handähnlichen Gegner nach vorne und dann nach oben fliegen. Hier befindet sich ein Extraleben. Scrollt der Bildschirm vertikal, mit 25 Prozent Geschwindigkeit um die Wände dösen. An der Abzweigung unten entlangfliegen und das Schild nehmen. Dem Endgeg-

## SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Splatterhouse II (US)	119,-
Tazmania (US)	99,-
Crackdown (jp)	49,-
Phellos (jp)	49,-
Bad Omen (jp)	89,-
Olympic Gold (US)	99,-
Gynoug (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Chuck Rock (US)	119,-
Wonderboy III (jp)	49,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Spiderman (jp)	69,-
Alien Storm (jp)	69,-
Merces (jp)	79,-
EA Hockey (DT)	99,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Golden Axe II (jp)	69,-
Warrior of Rome II (US)	119,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)	

## SEGA GAME GEAR

Aerial Assault (US)	79,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Ax Battler (US)	69,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Crystal Warriors (US)	79,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
Alien Syndrome (jp)	69,-

# dynatex

Spiderman (US)	79,-
George Foreman's K.O.	79,-
Olympic Gold (US)	79,-
Wide Gear	49,-

## ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-

Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Super Skweek	79,-
Rampage	79,-
Batman Returns	79,-
Warbirds	79,-
Rampart	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
Toki	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Crystal Mines II	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

## NEO GEO

NAM 1975	199,-
Baseball Stars II	379,-
Mutation Nation	329,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
Andro Dunos	349,-
The Super Spy	279,-
Cyber Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Andro Dunos	349,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	379,-
King of Monsters II	379,-
Soccer Brawl	329,-

Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-

## Nintendo SUPER FAMICOM

Addams Family (US)	129,-
Hook (jp)	149,-
Xardion (US)	129,-
F1 Driving (jp)	139,-
Top Racer	99,-
Street Fighter II (US)	149,-
Formation Soccer (US)	119,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghosts (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Smash TV (jp)	99,-
Ascii Pad	69,-
Game Adapter	49,-
Super NES <-> Super Famicom	

## Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Track Meet	69,-
Batman II	69,-
Snow Brothers	69,-
Viking Child (US)	69,-
Wave Race (US)	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
Hudson Hawk (US)	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Nail'n Scale	69,-
Jack Niklaus Golf	69,-
Pit Fighter	69,-
Parodius (dt)	79,-
Duck Tales	69,-
Soccer Mania (US)	69,-
Atomic Punk	49,-
Cleaning Kit	18,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:

Inland +9 DM  
Ausland nur  
Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:  
(jp) Japanisch  
(US) Amerikanisch  
(dt) Deutsch

Preisänderungen und  
Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise  
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen  
erwünscht!

## dynatex

Versandanschrift:  
Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

Montags - Freitags:  
9.30 - 18.30

## dynatex

Ladenlokal:  
Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

Montags - Freitags  
9.30 - 18.30

Donnerstags 9.30 - 20.30  
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553



ner zuerst die Laserkanonen von hinten abschießen. Dann die rot-gelbe Kugel in der Mitte angreifen. Nach kurzer Zeit blinken in den Klauen zwei Kugeln. Sie kündigen vom baldigen halbkreisförmigen Schuß: Nun schnell über den Gegner fliegen. Schießen die Klauen nach einiger Zeit mit einem Feuerstrahl, immer nach rechts unten ausweichen und ihn dann von vorn beharken.

**Level 10:** Immer links oben bleiben. Kommen die roten Schüsse vom ersten Gegner geflogen, schnell nach links unten flattern. Dann wieder nach oben. Verschwindet der Roboter beim großen Laser nach unten, flink nach oben fliegen. Nach dem Schuß den Laser beharken. Erscheint der Roboter wieder, nach links und ausweichen.

Der letzte Gegner ist recht einfach: Links stehenbleiben und das Mittelstück zerstören. Nun die rechte Seite angehen. Kommt er auf Euch zu (er holt Schwung), einfach nach unten. Teilt sich die weiße Kugel, schießt lediglich auf die ganz linke. Nun sollte diese schlappmachen, der Gegner löst sich auf und Ihr genießt die Endsequenz.

## Slider (Game Gear)

Die von Philipp Pfeifroth aus Grebenhain erspielten *Slider*-Codes wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Level 02:	AJAJ
Level 03:	JJL
Level 04:	AACC
Level 05:	JALE
Level 06:	AJCL
Level 07:	JJLN
Level 08:	CAAC
Level 09:	LAJE
Level 10:	ACAC
Level 11:	JCJE
Level 12:	ALAL
Level 13:	JNJJ
Level 14:	ACCE
Level 15:	JCLG
Level 16:	ALCN
Level 17:	JLLP
Level 18:	CCAE
Level 19:	LCJG
Level 20:	AAEE
Level 21:	JANG
Level 22:	AJEN
Level 23:	JJNP
Level 24:	AAGG
Level 25:	JAPI
Level 26:	AJGP
Level 27:	JJPB
Level 28:	CAEG
Level 29:	LANI
Level 30:	ACEG
Level 31:	JCNI
Level 32:	ALEP
Level 33:	JLNP
Level 34:	ACGI

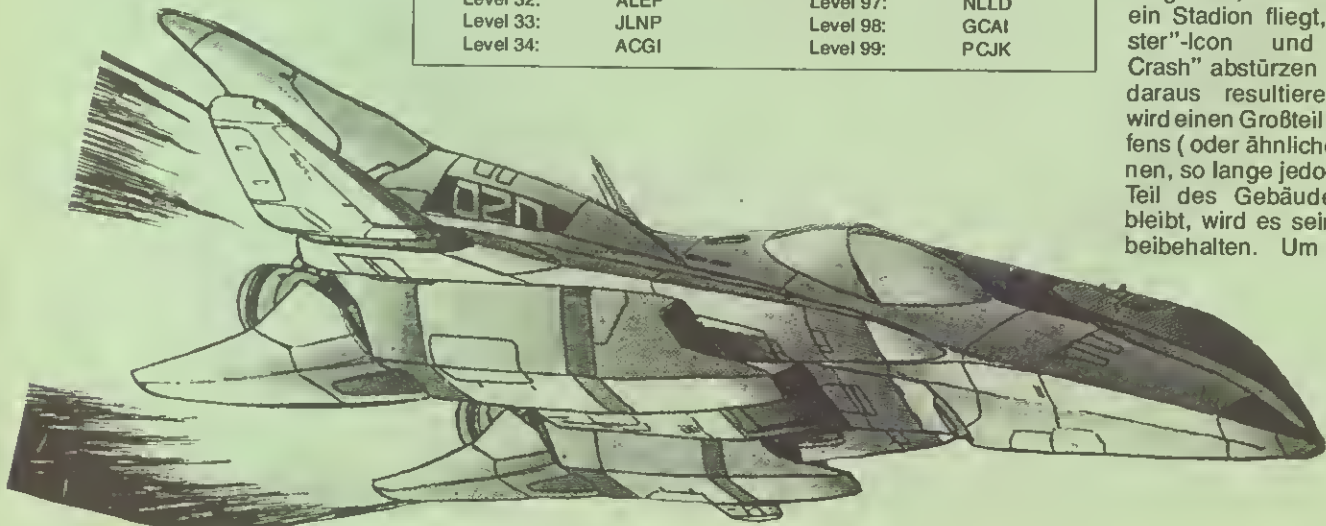
Level 35:	JCPK
Level 36:	ALGB
Level 37:	JLNP
Level 38:	CCEI
Level 39:	LCNK
Level 40:	AEAE
Level 41:	JEJG
Level 42:	ANAN
Level 43:	JNJP
Level 44:	AECG
Level 45:	JELI
Level 46:	ANCP
Level 47:	JNLB
Level 48:	CEAG
Level 49:	LEJI
Level 50:	AGAG
Level 51:	JGJI
Level 52:	APAP
Level 53:	JPJB
Level 54:	AGCI
Level 55:	JGLK
Level 56:	APCB
Level 57:	JPLD
Level 58:	CGAI
Level 59:	LGJK
Level 60:	AEEI
Level 61:	JENK
Level 62:	ANEB
Level 63:	JNPN
Level 64:	AEGK
Level 65:	JEPM
Level 66:	ANGD
Level 67:	JNPF
Level 68:	CEEK
Level 69:	LENN
Level 70:	AGEK
Level 71:	JGNM
Level 72:	APED
Level 73:	JPNF
Level 74:	AGGM
Level 75:	JGPO
Level 76:	APGF
Level 77:	JPPH
Level 78:	CGEN
Level 79:	LGNO
Level 80:	EAAE
Level 81:	NAJG
Level 82:	EJAN
Level 83:	NJJJ
Level 84:	EACG
Level 85:	NALI
Level 86:	EJCP
Level 87:	NJLB
Level 88:	GAAG
Level 89:	PAJI
Level 90:	ECAG
Level 91:	NCJI
Level 92:	ELAP
Level 93:	NLJB
Level 94:	ECCI
Level 95:	NCLK
Level 96:	ELCB
Level 97:	NLLD
Level 98:	GCAI
Level 99:	PCJK



## Sim City (Super NES)

Einige Hilfen und Tricks für alle SNES-Sim-City-Architekten schickte uns Harold Gutch aus Regensburg.

**Tricks:** Um Flughäfen, Häfen und/oder Stadien zu verkleinern, ohne ihre Wirkung zu verringern, muß man ein Flugzeug, das gerade über einen Flughafen, Hafen oder über ein Stadion fliegt, per "Disaster"-Icon und "Airplane Crash" abstürzen lassen. Das daraus resultierende Feuer wird einen Großteil des Flughafens (oder ähnliches) verbrennen, so lange jedoch noch ein Teil des Gebäudes erhalten bleibt, wird es seine Wirkung beibehalten. Um "Residen-







tial"-Grundstücke zu verkleinern, um beispielsweise Platz für ein Stadion zu schaffen, muß man einfach kleine Teile des Grundstücks "wegbulldozern". Außerdem kann nun dieses Grundstück nicht mehr in etwas anderes, beispielsweise ein Krankenhaus verwandelt werden.

#### Zusätzliche Geschenke von Dr. Wright:

— eigenes Haus: Man erhält es, sobald Man aus dem Dorf eine Stadt mit 2000 Einwohnern gemacht hat.

— Bank: Man erhält eine Bank, wenn Man 10000 Einwohner und weniger als \$2000 hat. Man kann sich nun \$10000 über eine Laufzeit von 21 Jahren ausleihen. Die Schulden werden einem nicht erlassen, wenn man die Bank einreißt.

— Zoo: Wenn man 10000 Einwohner hat und ein Stadion baut, bekommt man die Gelegenheit einen Zoo zu bauen. Man kann einen weiteren Zoo bauen, sobald man 3 Stadien hat. Wenn die Bedingungen geschaffen sind, kann es jedoch mehrere Monate dauern, bis einem der Zoo angeboten wird.

— Polizei- und Feuerwehrhauptquartier: Sobald Ihr 6 Polizei- oder Feuerwehrstationen gebaut habt, bekommt Ihr das dazugehörige Hauptquartier. Das Hauptquartier hat eine größere Reichweite und bietet mehr Schutz als die normalen Stationen.

— Windmühlen: Sobald sich 150 Einheiten entwickelt haben, bekommt man eine Windmühle. Bei 500 Einheiten gibt's eine weitere.

— Bibliothek: Sobald Ihr 3 Schulen erbaut habt, bekommt Ihr eine Bibliothek.

— großer Park: Habt Ihr 300 Parkeinheiten errichtet, bekommt Ihr einen Park, von denen man 3 besitzen kann.

— Bahnhof: Wer 50 Schieneneinheiten gelegt hat, darf einen Bahnhof bauen. Bei 300 Einheiten kommt ein weiterer Bahnhof hinzu.

— Ausstellung: Wenn man 50000 Einwohner, einen Flughafen und einen Hafen hat, darf eine internationale Ausstellung eröffnet werden.

— Miniaturstadt: Wenn man 50000 Einwohner hat, kann eine kleine Modellstadt gebaut werden.

# HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



Software Titel	MS-DOS	AMIGA
AMOS deutsch	-	99,50
AMOS EASY	-	89,50
AMOS 3D	-	79,50
AMOS Compiler	-	59,50
1869 d	89,50	79,50
Abandoned Places d	89,50	79,50
A-Train	109,50	-
Aces of Pacific d.A.	89,50	-
Addams Family	-	59,50
Ashes of the Empire	89,50	89,50
ATAC	89,50	-
Air Bucks	79,50	69,50
Air Support	-	64,50
Airbus 320 d	99,50	99,50
Amberstar d	-	89,50
Another World	79,50	69,50
AquaVentura	-	59,50
9.17 d	109,50	-
Sards Tale Trilogy	89,50	79,50
Sattle Isle d	89,50	79,50
Battle Isle Datadisk	49,50	49,50
Birds of Prey	99,50	79,50
Black Crypt d	79,50	59,50
Bundesl. Man, Pro.	79,50	79,50
Carriers at War	79,50	-
Carl Lewis Challenge	79,50	79,50
Championship Man.	-	59,50
Civilisation D	99,50	89,50
Conquestator	79,50	79,50
Cool Croc Twins	59,50	59,50
Covert Action	99,50	89,50
Centerbase	-	69,50
Crisis in the Kremlin	99,50	99,50
D-Generation	-	54,50
Dagger of Amos Ra	89,50	-
Daemonsgate	89,50	79,50
Dark Queen o Kryn	79,50	79,50
Darklands	119,50	-
Darkseed	89,50	-
Das Schwarze Auge	89,50	79,50
Death Knights Kryn	79,50	79,50
Dyna Blaster	-	69,50
Discovery	79,50	69,50
Dungeon Master	79,50	a.A.
Dune Wüstenplanet	89,50	69,50
Eco Quest	89,50	-
Elvira 2 d	89,50	79,50
Epic	79,50	69,50
Europ. Championship	69,50	59,50
Eye of Beholder 2	89,50	89,50
Falcon Mark 3.0 D	109,50	-
Fighter Command	69,50	69,50
Fire & Ice	79,50	69,50
Floor 13	-	69,50
Free D.C.	99,50	-
G-Loc	-	59,50
Gateway	79,50	-
Global Effect D	79,50	69,50
Global Conquest	99,50	-
Goblins	79,50	69,50
Graham Taylor Soccer	-	59,50
Grand Prix Unlimited	79,50	-
Gunship 2000 d	99,50	a.A.
Hardball 3	79,50	-
Harpoon neue Version	99,50	79,50
Harpoon Scenarios	39,50	39,50
Heroes of the 357th	89,50	-
Horne Alone	69,50	59,50
Hong Kong Mahjong	89,50	-
Hook	89,50	59,50
Indiana Jones 4 d	89,50	-
INFOCOM Sampler	109,50	-
Ishar	79,50	79,50
J. B. Football	-	69,50
Jaguar XJ 220	-	59,50
John Madden Footb	-	69,50
John Madden Footb 2	69,50	-
Kaiser d	99,50	99,50
Kings Quest 5 d	99,50	79,50
Legend	79,50	69,50
Links d.A.	89,50	89,50
Links 386 pro d.A.	109,50	-

Versand & Laden - Ledenpreise können variieren.

Software Titel	MS-DOS	GA
Lord of the Rings	89,50	79,50
Lord of the Rings 2	89,50	-
Lotus Espnt 2	-	59,50
LS Larry 5 d	89,50	79,50
Lure of Tempress	79,50	69,50
Mad TV d	89,50	79,50
Mantis	119,50	-
Mega fortress	84,50	69,50
Mega Sports	69,50	69,50
Microprose G. Prix d	a.A.	89,50
Might & Magic 3 d	89,50	79,50
Monkey Island 2 D	89,50	89,50
Myth	-	59,50
Pacific Island	79,50	69,50
Paperboy 2	69,50	59,50
Patrizier	89,50	79,50
Patton Strikes Back	89,50	79,50
Perfect General	89,50	89,50
Pinball Dreams	a.A.	59,50
Plan 9 Outerspace	89,50	79,50
Planets Edge	89,50	-
Police Quest 3 d	89,50	79,50
Pools of Darkness	89,50	69,50
Populous 2 Datadisk	-	49,50
Powermonger	89,50	79,50
Powermonger Data	-	39,50
Prophecy of Shadows	79,50	-

AT-BUS-Festplatte für AMIGA  
incl. Controller, Gehäuse und dt.  
Handbuch, komplett anschlussfertig  
installiert, bis 8 MB aufrüstbar  
**105 MB/0 MB RAM 998,-**  
**105 MB/2 MB RAM 1.188,-**

HAMO oHG Meier & Rössges - Diargardplatz 67 - 4060 Viersen 1

Service ist unser zweiter Name...

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA	
512 KB intern A500 Uhr/Akku	79,-
1 MB intern A500 PLUS	129,-
ACTION REPLAY MK3 A500	189,-
ACTION REPLAY MK3 A2000	249,-
CDTV Trackball Controller	259,-
Laufwerk AMIGA 3.5" extern	169,-
Aktivboxen für alle AMIGA	79,-

MÄUSE FÜR ALLE AMIGA	
Hires Mäuse ab	49,50
Optische Mäuse	99,50
Kabellose Infrarot-Maus	129,50
Brush-Pen, der "Maus-Kuli"	129,50

#### THRUSTMASTER

Flight Control	188,50
Weapon Control	188,50
Rudder Control	279,50

HAMO liefert außerdem - zuverlässig und bequem - auch alle andern feinen Sachen, die das Computern schöner machen

Advanced GRAVIS Joysticks	
der Allerbeste	schwarz 88,95
für AMIGA und PC	transparent 88,95
GRAVIS-Maus-Stick Amiga	189,85

Advanced ELIMINATOR die Nobel-Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports inkl. Software, bei uns zu haben für nur 88,95

Wir sind MAGIC MUSIC Partner:  
Roland Hard und Software stets vorrätig  
in unserem Ladenlokal III  
ROLAND LAPC-1, dt. Version 989,-  
ROLAND SCC-1, die Neue! 989,-  
Soundblaster 2.0 229,-  
Soundblaster Pro 3.0 399,-  
CD-ROM zum Soundblaster Pro 749,-  
Thunderboard 259,-  
Multimedia - CD Rom - Hard und Software in großer Auswahl lieferbar.

Versandbedingungen: Bei Kassenzahlung + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-  
Mit (\*) gekennzeichnete Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisairtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.  
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO#  
>Händleranfragen erwünscht!  
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

— Brunnen: Wenn die Stadt ihren 50. Geburtstag feiert, bekommt man die Gelegenheit einen Brunnen zu bauen.

— Wasser zu Land: Wenn man nur noch 150, 100, 50, oder 30 unentwickelte Einheiten hat, kann man eine 3 x 4 Einheiten große Fläche Wasser in Land verwandeln.

### Keine Kosten für Straßen, Polizei und Feuerwehr:

Wenn Ihr einen gespeicherten Spielstand ladet, muß bis zum Ende des Jahres nichts für Straßen, Polizei und Feuerwehr gezahlt werden. Wenn man also im Januar eines Jahres speichert und den Spielstand wieder lädt, hat man eine Menge Geld gespart, und kann z.B. die Steuern zum Ausgleich senken.

Wer jedoch noch mehr Geld haben will, der sollte vor Ende des ersten Jahres alles ausgegeben haben. Sobald nun der Kosten-Bildschirm erscheint, sollte man den linken Taster (L) drücken. Jetzt geht zurück in das Spiel (immer noch auf L) und wieder in den Kosten-Bildschirm. Das "Go With The Figures" sollte sich in "Gro With The Figures" umgeändert haben. Jetzt erhöht Ihr alle Funding Levels auf 100 Prozent und verläßt den Bildschirm. Wenn jetzt der linke Taster (L) losgelassen wird, warten, bis die Stadt Geld ausgibt und Ihr habt nicht mehr \$0, sondern \$999999. Das dürfte doch wohl fürs Erste genügen.

## Wonderboy 5 (Mega Drive)

Hilfreiche Karten zum Mega-Drive-Märchen *Wonderboy 5* kommen von Matthias Schmeißer und Johannes Grundherr aus Krailling. Allzu schwer sollte die Saga um Segas Wunderjungen jetzt nicht mehr sein.

- S = Schalter
- ☐ = Steine, die beim Draufhüpfen kaputtgehen
- ☐ = Steine, die zerschlagbar werden, wenn man den Auslösenden Schalter drückt

Der Tempel



die Schalter in der Reihenfolge 2314 drücken

Das Beschloß

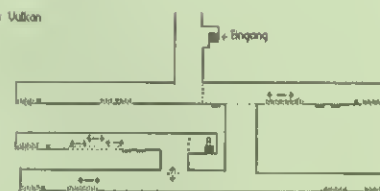


Die Pyramide



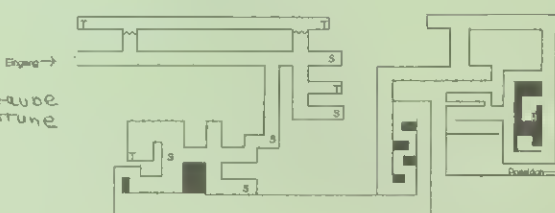
- ☐ Tür
- ☐ Schatz-Schalter
- ☐ Wand (verschwindet nach dem Besuch bei der Sphinx)
- ☐ verschwindet bzw. entsteht nach Betätigung eines Schalters
- ☐ Seil
- ☐ Stacheln
- ☐ Lava
- ☐ zerschlagbare Steine
- ☐ Aufzug

Der Vulkan



Exit  
Tyrant Dragon

Poseidons Haus



S = Schiffschraube  
T = Schatztruhe

Labyrinth



=schließt nicht an.



# KONTAKT

## Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 9. Dezember '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. November '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe** '93 (erscheint am 13. Januar '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

**Bitte beachten Sie:** Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



### C64/C128

Verk. C 128, Floppy 1541, Mon. 1802, für 600 DM, Datensette, Spiele 80 DM, Interface für C64 Drucker, massig Zub. zum C128. Tel. 09092/1754 Martin

Strategie SSI, SSG und div., habe Gettysburg, Storm Accors Europe, Shilo usw. Tausche und verk., suche Rebel Charge At Chickin. Tel. 06824/1268 Markus ab 18 h

Verk. C 64 II, Floppy II, 50 Disks mit Games + 64er Mag., Bücher, 2 Joysticks, Diskbox, NP 780 DM für 500 DM, alles erst 1/2 Jahr alt. Tel. 08362/6214 Enno

Verk. C 64 Interface für Seikosha SP 1900 für 45 DM (NP 100 DM) schreibt an: Mirko Hainke, Am Anger 26, Unterwiesbach O-6821

C 64 II, I Floppy 1541 I, 1541 II, 1581 neu Mon. 1802 Drucker/MPS 1230 Diskbox, 6 St. voll von über 500 Orig. Geos Geo R, Mastertext, Master B. Action Rep. III. 1750 DM. Tel. 02088/46018

Boulder Dash, Boulder Dash Freeks aufgepaßt! Rieses Überraschung, auf die Ihr schon Jahre gewartet habt. Folgende Nr. wählen. Tel. 05681/3357

Verk. für C 64 37 Orig. für nur 250 DM, NP 800 DM, suche Manhunter 1, New York Orig., zahle 20 DM (MS-DOS Vers.) Tel. 09973/9985 ab 18 h

Verk. Geos Mouse Set für 25 DM, 3D-Zeichenprg., Giga-Cad Plus 30 DM, Spiele: Wizardry V, Castle Masler, The Magic Land je 30 DM ab 18 h. Tel. 08741/1024 Marcus

Verk. orig. Spiele: Slan, Beyond Dark, Castle je 10 DM, Chuck Yeagers, Alf, Star Flight je 15 DM ab 18 h. Marcus Tel. 08741/1024

Verk. für je 25 DM die Orig. Bundesl. M., Tie Breek, Stunt Car Racer, Kick Off II, Lettrix, schreibt an: W. Frank, Kirchfeldring 19, 6822 Altlußheim

Verk. für je 25 DM die Orig. Game Set und Match I + II, Volleyball, Bozuma, M. Revenge, The 3 Stoges., G. Mot Shot, Wnte io: W. Franke, Kirchfeldstr. 19, 6822 Altlußheim

Verk. C64II, Floppy 1541, Mon. 1802, Datensette, 2 Joystick, Final C. III, 10 Orig. Spiele, C-64, Bücher für VB 800 DM. Andreas Horn, Lindenstr. 16, O-2440 Schönberg. Tel. 038829/235

Verk. meinen C64, Floppy 1541 II und Zub., für 600 DM VB. Tel. 02955/369 ab 19 h Mo-Fr. Außerdem eine IBM-Tastatur für 50 DM + 2 Mon. für je 80 DM VB

Verk. C 64 mit mehreren Disks zu einem supergünstigen Preis! Verp. & Gebühr inbegriffen. Ab 18 h. Tel. 07031/603909 Thomas verl.

Verk. Mon. Commodore 1802 und Drucker Citizen 120 D für C64 für nur 650 DM. Michael Köck. Tel. 089/8411744

Österreich. Verk. C128, Farbmon. CM 8802, Floppy 1541, Drucker Star LC10, Geos, Spiele, Schuh Gernot, Tel. 0-05573/2516

Verk. Zak MC Kracken 65 DM, Maniac Mansion 35 DM, Suche: SSI's (auch für PC), Malsbenden Andre, Kellenstr. 15, 5176 Inden. Tel. 02465/1303

Suche Orig. Adventures und Rollenspiele für C64 Disk. Bevorzugt dt. Ver. (z.B. Turrican, Wasteland, Ultima), Conrahs O., Nachtigallweg 82, 5900 Siegen

Verk. kpl. 64er Anlage mit viel Anwender Software + Spiele (Orig.), NP 5000 DM, für 1250 DM (VB). M. Zanger, Amselweg 1, 6251 Beselich 2

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Diskboxen, Turbo-Modul, 100 Disks mit ca. 250 Spielen, 2 Joysticks, alles 100 % o.k. für nur 399 DM. Tel. 08807/6670 Dirk

Infocom: Suche für C64 Enchanter, Spellbreaker, Hitchiker, Planetfall u.a., Zahle Höchstpreis für Orig. Maxim Szenessy. Tel. 04122/53378

Verk. 128 + Drucker + Floppy + 11 Orig. Spiele für 699 DM, NP über 1500 DM. Florian Eiber, Mitterweg 26, 8033 Krallring

Verk. C 128, FI. 1571, 1541, Datensette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie: Turrican II, Dragon Wars, Gunship VB 500 DM. Tel. 09843/1279

Verk. C 64 Games, North & South, Indy, Ninja III, Ninja II, Nighlbreed, Dick Tracy, Turtles, Mig 29, Stefan Brückner, Grundermühle 2, 5090 Leverkusen 3. Tel. 02171/30678

Kaufe Rollenspiele, Times of Lore, Battle Tech, Moebius, 2400 AD, Nippon, Rogue, Alt. Real, The Dungeon, Gemstone Warrior, Realm of Darkness, Shadowkeep. Carsten. Tel. 05832/305

C64 def. 40 DM, Spiele auf Kass. z.B. Castle Masler + Ghostbuster, Frankie G1, Hollyw., Fugger, BB, Microprose Soccer, M. Tüshaus, Wakelkamp 18, 4280 Borken

Verk. C 64 II, Farbmon., Floppy, Final C. III, ca. 130 Disks, 15 Bücher 2 Joys, 1 Maus, 50 C 64 Mag., 1984-1987, 1 Orig. Spiel, 6 Module. VHB 600 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C 128 D, Ultima 6, Joysticks. Zub. 400 DM. Tel. 07942/8102 ab 17 h

Verk. C 64 mit ca. 50 Spiele, 1 Joystick, 3 Bücher, Floppy neu, mit Musikprg., alles für nur 350 DM. Tel. 05603/5224 von 15-19 h

Suche Rollenspiele Orig., ST I + II, Centuri All, Bad Blood, The Standing Stones, SSI Oldies, Mars Saga, Sentinel Worlds u.a. Tel. 06597/2645 Joachim

Suche billig Drucker und Geos 1.2: Biete div. Anwenderprg., etliche Spiele, Buch u. Hardwarebausteile, Bretschneider Steffen, T. Neubauersrl. 16, O-2560 Zwickau

Verk. Floppy 1541 2x2 je 80 DM, C 64 2/100 DM, C64 I 80 DM, Drucker MPS 801 100 DM, Mon. 14" 50 DM, 10 Orig. Spiele je 35 DM (3D Consir. Kit). Tel. 07309/7771

Verk. C128 + Floppy 1541 II, Drucker, 2 Joysticks, ca. 80 Disks, HB, 550 DM VB. Tel. 07771/4659 Sascha

Verk. C 64/2, Floppy 1541, nw. 30 Disks mit Spielen u. Prg., 1 Diskbox, 1 Profi-Joystick, Spiele wie z.B. Rolling Ronny, Maniac Mansion für 500 DM. Tel. 06032/1883

Verk. C64/2, Farb-Mon. 1802, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, viel Zub., 200 Spiele, auch einzeln abzugeben. Tel. 02104/48576

Verk. C 64, 1541 II, 64 Disks inkl. Diskettenbox, Joystick, Abdeckungen für Tastatur, Floppy, Preis 350 DM. Tel. 07152/41987 Melanie

Super Preise: Spiele Orig. verp., Nightdawn 20 DM, Derk Fusion 25 DM, Startrash 20 DM, Led Storm 45 DM, weitere Spiele vorhanden. Tel. 02104/48576

Verk. C 64 II mit Floppy, Farbmon., Final C. III, Handyscanner, Drucker, 100 Disks, mit Maus und Joystick für 800 DM. Tel. 02983/1540

Verk. für C64 für je 20 DM: Winzer, Invest, The Untouchables, Sim City, Transworld. Tel. 09952/1371 Daniel

Verk. The Pawn, Guild of Thieves (auf Wunsch mit Lösung), sowie Gauntlet Teil 1 und Spindizzy. Alle je 15 DM. Tel. 07195/72700

Habe viele Orig. zum Verkauf! Günstig. Fordere eine Liste bei mir an und leg 1 DM in Briefmarken für RP bei. Harald Höfler, Waldstr. 6, 8566 Weißenbrunn

Verk. Orig. Spiele, PD-Soft zu Super Hammerpreisen, kostenl. Disk mit Lisle und Demos. Bei T. Siedenber, Tannenweg 11, 3180 Lehrte 5

Verk. Orig. Star Fleet 1-10 DM, Summer Olympiad 15 DM, The Muncher 35 DM, The Baby of Can Curu 8 DM, Bundeslige Manager V 2.0 dt. 40 DM, 100 % o.k. Tel. 02642/21773

Verk. orig. Spiele: Disk Strike Fleet, Ghostbuster II, Butcher Hill je 30 DM, Stealth Fighter 40 DM, Cass: Hostages, R.S. Rising je 15 DM u.v.a. Spiele. Tel. 05126/8242 Christian

Verk. C64, ca. 70 Disks, Diskbox, Joysticks für 350 DM. Tel. 08362/37802 18-21 h

Verk. C 128, Drucker, PPG 313L, Interface, ca. 95 Disks, 2 Joys, div. Zub., 600 DM, Segamega: A. Wordboy V 60 DM, E. Shining 70 DM, Phentastar 75 DM. Tel. 02295/6014 Daniel

C64, Floppy, Bildschirm 1802, 2 Diskboxen mit ca. 150 Disks und 1 Joystick für VB 650 DM. Tel. 0241/602635, 5100 Aachen, Benediktierstr. 12

Verk. C 128, FI. 1571, 1541, Datensette, Sound Sampler, 3 Diskboxen, über 40 Orig. wie: Turrican II, Dragon Wars, Gunship, VB 500 DM. Tel. 09843/1279

Verk. Winler O., Street Machine und Demobusters, Danger Freak, Suicide Voyage je 5 DM, Morpheus, Rolling Ronny je 30 DM, alle orig., 100 % o.k. Tel. 02642/21337

Verk. C64II, Floppy 1541, mit 10 Orig. Spielen, z.B. Maniac Mansion, Zak MC Kracken, Last Ninja II, Times of Lore usw. zus. 300 DM. Tel. 07643/2381

Sammler kauft und verk. 64er Spiele von 1981 bis heute! Auch Tausch. Suche Floppy 1541 II, Final C. III. Tel. 0241/161223 Kurt

C 64 II, 1541 I, Mon., MPS 1230, 100 Disks, 2 Boxen, 2 Joys, 4 Orig., u.a. Ultima VI, für 750 DM. Tel. 02273/3376 Kerpen-Horrem, Dirk Huypen, Höhenweg 28, 5014 Kerpen

### Amiga

A 2000 Binkl. Zub., A 2000 + Mon. + HD 85 MB / Xpert, Controller, mit 8 MB Option, Zub. Bücher: PD's + Spiel, Joystick, etc. für VB 1800 DM. Tel. 02173/80891

Verk. Orig. Spiele: A 320 Airbus 60 DM, Bundesliga M. Prof., Tor Team Ed. 50 DM. Tel. 0209/611329 ab 19 h

Verk. für Amiga nur zus. M1 Tank Pl., F-19 Stealth, F-15 II, Eagle 150 DM A 320 + Red Baron + Chuck Y. After 130 DM. Microprose Grand Prix + Castles + Red Storm R. 140 DM. Tel. 0251/80304

Verk. für Amiga nur zus. Birds o. Pr., Battle o. Br., Blue Max 130 DM, Starlight + Star Fl. II, M. 110 DM, Midwinter II, Flight Sim II 70 DM, Indy III, Maniac M. 65 DM. Tel. 0251/80304

Verk. A 500, Mon. 1064, 1 MB, 2 LW, orig. Spiele, 150 Disks, 1 Joy, Mouse, Box, Viruskiller, Bücher u. viel Software, Textverarbeitung. Tel. 05069/3965 Uwe Hopfner

Ca. 100 Orig. Spiele und Anwenderprg. Bj. bis 91, von 14.90 bis 29.50 DM zu verk., bitte kostenlose Liste anfordern. Tel. 04191/4320 ab 18 h

Verk. Amiga Orig. 1a Zustand, Listen mit Spielwünsche und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga Orig. 1a Zustand, Listen mit Spielwünsche und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. A 500 + Farbmon., Spiele, Anwenderprg., Maus, Joystick, Fachbücher. Alles Top Zustand. VHB 850 DM. Tel. 07121/40507

A 500, Mouse, HB, Disks, Diskettenbox, sehr gepflegt, ca. 1 Jahr alt, 490 DM, Speichererweiterung 60 DM. Tel. 06375/5342

Verk. Orig. Dune kpl. 60 DM, Spiderman, E-Molton und Esp. je 10 DM, Christian Hain. Tel. 04141/63429 von 20 21 h

Amiga-Orig. Bundesliga M. Prof. 50 DM, Vikings I. of Conquest 55 DM, Transworld, North & South, Lords of the Rising, Sun und weitere 30 Orig. Prg. Tel. 02256/3143

Verk. Orig. Preise zwischen 10 und 55 DM. Grelliste anfordern bei: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Markredwitz. Tel. 09231/4204 ab 17-20 h

Verk. günstig! Elite 0 DM, Player M. 40 DM, Infestation 40 DM, Corporation 35 DM, Dragonflight 40 DM, Falcondisk 30 DM. Tel. 04821/71541

Verk. günstig! Dungeon Master 40 DM, Dungeon Master II 35 DM, Indiana Jones III 40 DM, Shadowlines 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM. Tel. 04821/71541

Verk. Superbase II, Documentum, Dalamat, Amiga Basic, Disk, Soundracker, Buch zu Superbase, Das Musikbuch, Beckertextbuch, Aulsteigerbuch, Elite. VB 0921/41624

Verk. Formula 1 GP, Utopia, Mad TV, Elite, Lemmings, Railroad T., Robin H., APB Flight II, It came, imperium, Spindizzy, Worlds, Das Magazin u.v.a. VB 0921/41624

Verk. Bane of the Cosmic Forge, Might & Magic III für jew. 40 DM! Tel. 0221/7122984 Michael

Tausche das Amiga Spiel Black Crypt, gg. Buck Rogers II für des selbe System. Tel. 02471/4520 Helge

Muß mich leider von meinem Epic trennen, mit 55 DM bist du dabei. Tel. 06731/42383 Klaus

# Ultima® VII

## CLUE BOOK (TEIL 2)

**Seid Ihr schon in einer verzweifelten Lage und wißt nicht weiter? Zeugenaussagen, Karten zu den einzelnen Städten und Dungeons helfen Euch.**

Mit Hilfe der Zwillinge in Moonglow, dem Schüler Perrin und meinem Mentor, habe ich, Anton, die Karten Britannia zusammengesetzt. In meinen Aufzeichnungen für den Avatar erzählen Informanten über die Besonderheiten ihrer Stadt, mein Kommentar zur Situation schließt sich an.

### TRINSIC

Finnigan erzählt: Wir sind alle ehrliche Arbeiter und Kaufleute. Die Wachen sind loyal, besonders Gilberto, der an den Docks wacht. Er läßt kein Schiff ohne gründliche Untersuchungen durch. Zu unseren Bewohnern zählen ein Trainer, ein Waffenschmied, ein Schiffbauer, ein Heller und eine Bardame, die wunderschöne Apollonia. Klog und seine Frau leiten den Zweig der Fellowship hier. Sie sind recht beliebt. Nur ein Vorfall ist mir bekannt. Sie bedrängen Christopher, daß er nicht aus der Fellowship aus-

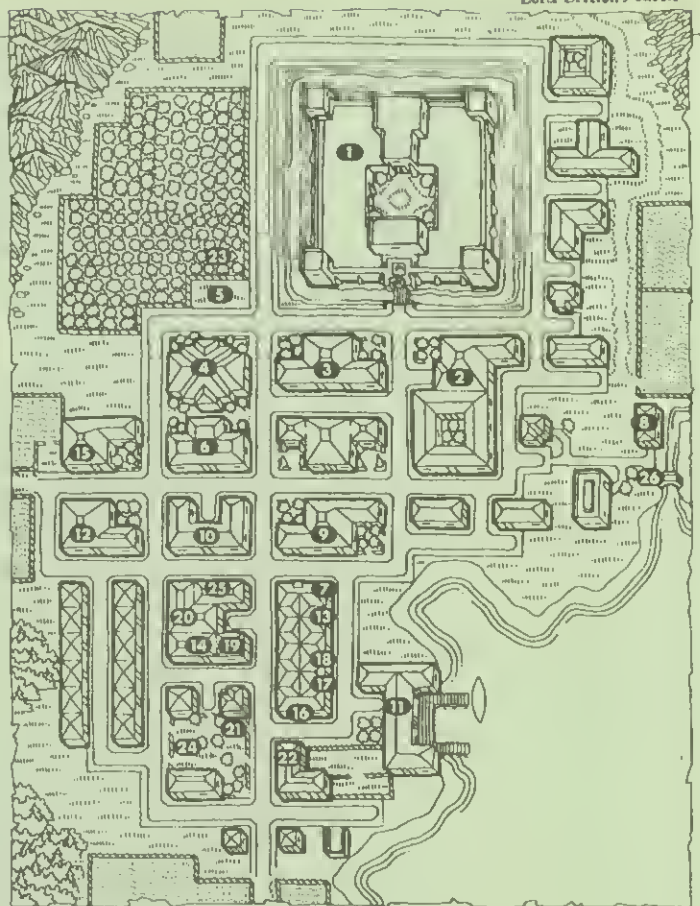
tritt. Er ist Schmied und hat wenig Zeit für die Treffen. Das entschuldigt allerdings nicht sein mangelndes Interesse an seinem Sohn Spark.

Zu Caroline sollte man höflich sein. Sie verbringt ihre Tage damit, neue Mitglieder für die Fellowship zu gewinnen und ist ziemlich hartnäckig.

An der Straße im Norden Britannias, kurz vor den Sümpfen, trifft man auf eine Gruppe Schauspieler, die "Passion Play" aufführen. Ich hatte jedoch nicht die Zeit, die Show anzusehen.

### BRITAIN

Informantin Miranda: Als erstes muß Dein Freund Lord British im Schloß aufsuchen. Die Ratsmitglieder haben mir erzählt, daß Lord British nützliche Gegenstände für Avatar bereithält, sollte dieser sie benötigen. Es gibt jedoch zahlreiche Geschäfte, in denen Ausrüstung gekauft werden kann,



BRITAIN

### BRITAIN

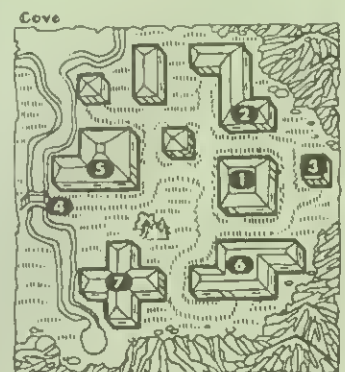
- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1) Lord British's Castle | 15) Trainer (Zella)         |
| 2) Mint                  | 16) Jeweler (Sean)          |
| 3) Music Hall            | 17) Armourer (Grayson)      |
| 4) Royal Theatre         | 18) Iolo's Bows             |
| 5) Amusement area        | 19) Apothecary (Kessler)    |
| 6) Fellowship hall       | 20) Healer (Csil)           |
| 7) Baker (Willy)         | 21) Fish and chips (Gordon) |
| 8) Brownie               | 22) Carts (Diane)           |
| 9) The Blue Boar         | 23) Royal orchard (Figg)    |
| 10) Wayfarer's Inn       | 24) Farmers' market         |
| 11) Shipwright (Clint)   | 25) Trainer (Denby)         |
| 12) Trainer (Sentry)     | 26) To egg farm (Mack)      |
| 13) Provisions (Gaye)    |                             |
| 14) Provisions (Greg)    |                             |

sollte Dein Freund bei Lord British nicht vorsprechen können. Noch ein Hinweis: Lord British ist ein Heiler, der kein Honorar verlangt.

Mein Mann hat die Spielleitung im Royal Theatre. Sein neuestes Stück "The Trails of the Avatar" ist sicher auch für Deinen Freund interessant.

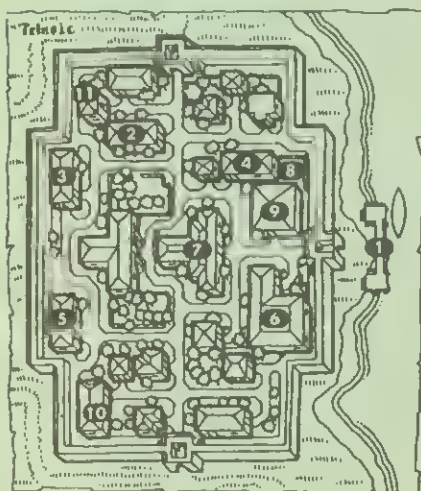
Sollte Dein Freund in Geldnöte geraten, kann er beim Bäcker Willy das Brot backen oder bei Brownie und Mack, zwei Bauern, aushelfen. Alle drei zahlen in Gold. Sean kauft für ca. 30 Goldstücke Edelsteine aus antikem Schmuck an.

Wichtig zu erwähnen ist auch The Fellowship. Batlin selbst hat die erste Filiale hier in Britain gegründet. Dein Freund sollte über eine Aufnahme mit ihm verhandeln. Es ist die größte Zweigstelle in Bri-



### COVE

- |                                |
|--------------------------------|
| 1) Townhall                    |
| 2) Rudyom                      |
| 3) Trainer (Rayburt)           |
| 4) To the Shrine of Compassion |
| 5) The Emerald                 |
| 6) The Out N' Inn              |
| 7) Healer (Jaana)              |



### TRINSIC

- |                                   |
|-----------------------------------|
| 1) Docks                          |
| 2) Trainer (Markus)               |
| 3) Armourer and Provisions (Dell) |
| 4) Shipwright (Gargan)            |
| 5) Healer (Chantu)                |
| 6) The Honorable Hound            |
| 7) Fellowship hall                |
| 8) Carts (Petre)                  |
| 9) Stables                        |
| 10) Blacksmith                    |
| 11) Christopher's house           |



tannia, obwohl das Verhältnis zwischen Mitgliedern und Nichtmitgliedern in Buccaneer's Den höher sein soll. Aber außer Piraten und Spielern zieht es keinen dorthin.

*Ich versuchte ins Schloß zu gelangen, jedoch hielt der Gauner Chuckles mich auf. Er zwang mir ein dummes Wortspiel auf. Schließlich entdeckte ich ein Muster von einsilbigen Wörtern in seinen Sätzen und konnte so seine Spiellust befriedigen.*

## COVE

Lord Heather erzählt: Das ist eine Stadt der Liebe. Jeden Bewohner kannst Du offenerzig befragen. De Maria, unser Barde, wird Dir ein Lied singen. Sein Lieblingslied handelt von Nastassia. Sie ist die einzige in Cove ohne einen Liebhaber.

Zinaida weiß über die Probleme der Wasserversorgung zu berichten.



Klistin

Nastassia erzählte mir nichts über die Liebe, sondern über ihre traurige Kindheit. Ihr Vater ging in den Deep Forest, bevor sie geboren wurde. Ihre Mutter brachte sich vor Gram kurz nach der Geburt um. Das Mädchen kümmert sich um den Shrine of Compassion, zu Ehren ihrer Ur-Ur-Großmutter.

## MINOC

Informationen von Gladstone: Mehrere Handwerker sind hier ansässig. Wir haben einen Kesselflicker, Julia, die jeden Apparat konstruieren kann, einen Schmied und mich, den Glasbläser. Owen, der Schiffbauer, ist unser schwarzes Schaf. Er will sich mitten in der Stadt ein Monument bauen lassen. Keiner der Gilde wird daran arbeiten. Unglücklicherweise hat er die Bergarbeiter überredet, ihm die Steine zuzuhauen.

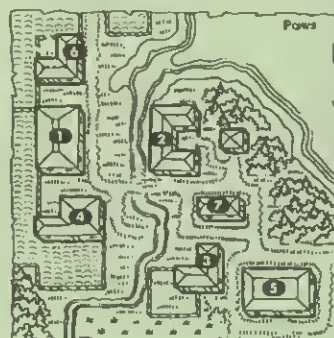
Die Zigeuner sind freundlich und keine Diebe, sonst hätten sie sich schon längst aus dem Staub gemacht, z.B. nach Buccaneer's Den.

Rutherford, der Bartender von Checquered Cork, verlor



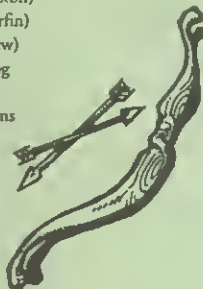
▲ MINOC

- |                      |                        |                                 |
|----------------------|------------------------|---------------------------------|
| 1) Artisans' guild   | 4) The Checquered Cork | 6) Trainers (Karenn and Jakher) |
| 2) Townhall          | 5) Fellowship hall     | 7) Armourer (Zorn)              |
| 3) Shipwright (Owen) |                        | 8) Sawmill                      |



◀ PAWS

- 1) Shelter
- 2) Miller (Thurston)
- 3) Butcher (Morfin)
- 4) Dairy (Andrew)
- 5) The Salty Dog
- 6) Camille
- 7) House of Items (Beverlea)



im Kampf gegen Hook, einen Piraten aus Buccaneer's Den, einen Arm. Vermeide eine Begegnung mit diesem gewalttätigen, bösen Mann.

The Fellowship hat auch hier eine Zweigstelle. Owen ist ein Mitglied. Er erhält wahrscheinlich von da aus Rückendeckung für seine Statue. Außer Elynor, dem Kopf, gehören Gregor und Mikos, zwei Minenarbeiter, und William, der Sägewerker, der Fellowship an. Burnside, auch Mitglied, hält sich von den Treffen meist fern.

Addom weiß: Früher voller Eisen und Gold, sind die Minen heute ausgebeutet. Einige Unberührbare haben sich dort primitiv eingerichtet.

Bei einem Besuch der Minen sah ich einen leprosen Gargoyle. Karl lernte ich in den Bergen kennen. Er war nicht gut auf die Bewohner Minocs zu sprechen, z.B. Owen.

Margareta, eine Zigeunerin, wollte für 20 Goldstücke meine Zukunft vorhersagen. Trotz meiner Neugierde, schlug ich das Angebot aus.

## PAWS

Informationen von Polly: Unsere Bewohner fristen alle ihr Dasein, einigen geht es etwas besser. Die Ausnahme ist Morfin. Ich wußte nicht, daß

Schlachter so gut verdienen. Ich weiß auch nicht, wohin er seinen Schlangenfraß verkauft. Ich wette, er würde seine eigene Großmutter verkaufen.

Die schlechte Wirtschaftslage trifft alle. Alinas Mann z.B. sitzt wegen Diebstahl im Gefängnis von Britain. Etwas in diesem System ist faul, wenn ein Mann stehlen muß.

Feridwyn und seine Frau haben eine Unterkunft für Obdachlose errichtet. Es wird von der Fellowship gesponsert, daher nehmen wenige die Gastfreundschaft an. Komor, Fenn und Merrick waren gute Freunde, bis Merrick beschloß, in die Unterkunft zu ziehen.

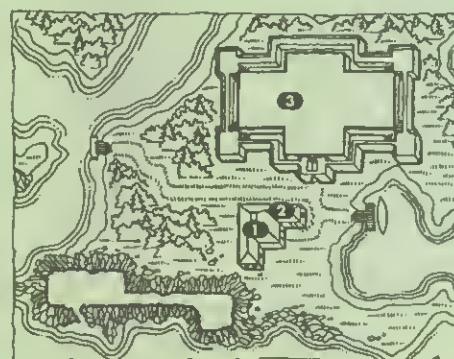
Die Fellowship gibt einigen neue Hoffnung. Der sogenannte Avatar wurde zuletzt vor zweihundert Jahren gesehen. Die einzige, die noch an die Vorhersehung glaubt, ist Camille. Sogar ihr Sohn Tobias meint, daß sie den Traditionen zu sehr nachhängt, auch wenn er der Fellowship mißtraut. Wenn Feridwyns Sohn Garritt weiter in Camille dringt, der Fellowship beizutreten, wird Tobias ihm eines Tages eine verpassen. Camille lebt von dem, was sie ernten kann und verkauft Weizen an den Müller Thurston.

*Ich habe mich mit einigen anderen aus der Stadt unterhalten. Die Aussagen stimmten mit denen Pollys überein, besonders die von Thurston.*

## SERPENT'S HOLD

John-Paul weiß: Die Stadt hat den Ruf, die besten Kämpfer Britannias auszubilden. Ferner haben wir die Aufgabe übernommen, den nahen "Shrine of Honor" zu bewachen. Die meisten von uns leben innerhalb der Stadtmauern. Einige, wie unser Trainer Menion, gehen auch nach außerhalb. Er stellt sehr gute Schwertklingen her. Neben ist Iolo's South. Es ist nicht so groß wie in Britain, aber gut bestückt.

Außer mir wohnen hier Lady Leigh, die Heilerin, Sir Horffe,



Serpent's Hold/Iole at Doods

## SERPENT'S HOLD

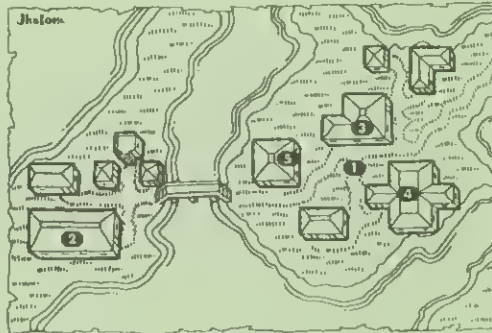
- 1) Menion's
- 2) Iolo's South
- 3) The Hold (all other noted locations)





JHELOM ►

- 1) Commons
- 2) The Bunk and Stool
- 3) The Library of Scars (De Snel)
- 4) Townhall
- 5) Armourer (Kliffin)

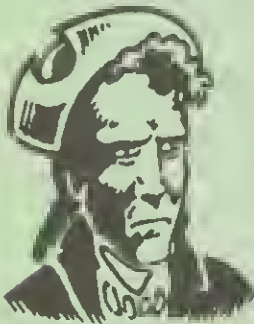


der Anführer der Wachen, und Sir Pendaran und seine bildschöne Frau Jehanne. Sie treiben Handel, um Serpents Hold Wünsche zu erfüllen.

Sir Richter, der Waffenschmied, gehört der Fellowship an. Er hat in letzter Zeit eine paranoide Einstellung zu Waffen entwickelt. Er hat den Zweitschlüssel zu seinem Waffenlager in eine Truhe gelegt und hat sie in eine der Höhlen versteckt. Den Schlüssel zu dieser Truhe hat er wiederum in einer anderen Höhle hinterlegt. Die neuesten Gerüchte besagen, ein Fisch hätte den Schlüssel verschluckt.

Bleibt noch Lady Töry zu erwähnen. Zwischen ihr und Richter scheint es gefunkt zu haben. Sie hat einen Sohn.

Sir Denton betreibt die Taverne "The Hallowed Dock". Im Kampf ist Denton einer unserer besten Männer.



Gladstone

Bei einem Besuch bei Lady Töry erfuhr ich, das ihr Sohn das einzige Kind auf der Insel ist, das in den letzten Jahren hier geboren wurde. Ich hoffe, sie beschützen ihn gut vor den Harpies, die auf der Nachbarinsel wohnen.

► SPEKTRAN

Der einzige Bewohner ist ein schrulliger alter Mann namens Martingo. Er nennt sich selbst einen Sultan und spricht fortwährend mit seinen Bediensteten, die er um sich glaubt. Er ist ziemlich besitzergreifend, also wäre ich vorsichtig mit Sachen, die ihm gehören. Viel Glück beim Handeln.

JHELOM

Kliffin informiert: In Jhelom gibt es einige gute, bodenständige und harte Kämpfer. Jeden Tag um die Mittagszeit treffen sie sich auf der Gemeindewiese, um zu kabbeln und zu duellieren.

Solltest Du mitstreiten wollen, wende Dich an Daphne oder Ophelia in Spellic' Kneipe. Ophelia hat etwas bösesartiges, vermeide ihre Begegnung, wenn Du kannst.

De Snel lehrt am Library of Scars. Seine meisterhafte Beherrschung des Schwertspiels zieht Studenten von ganz Britannia an. Zur Zeit hat er drei Schüler: Vokes, Syria und Timmons. Syrias Böswilligkeit reicht nicht ganz an die von Ophelia heran. Doch wenn sie bewaffnet ist, würde ich Ophelia vorziehen.

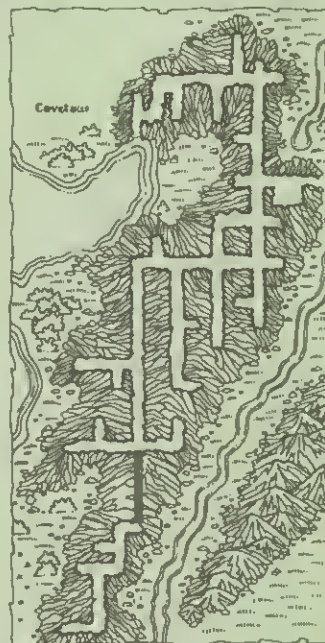


◀ AMBROSIA

- 1) Illusionary wall
- 2) Door through invisible wall



Polly



Dungeon Covetous

Sogar unser Bürgermeister Joseph hat sich auf die Kämpfe eingelassen. Das hätte ich ihm nicht zugetraut.

Kliffin, ein alter Hase der Kampfspiele, hat sich zur Ruhe gesetzt. Er hat ein besonderes Geschick im Umgang mit Nadel und Faden.

DUNGEON AMBROSIA

Auf Ambrosia gibt es keine menschlichen Lebewesen, nur dreiköpfige Hydras. Die einzige Sehenswürdigkeit, laut Nelson of Moonglow, sind die Meteoriten. Das Mineral nannte er Caddellite.

ambrosia

1. Imäginäre Wand

2. Tür durch die unsichtbare Wand

COVETOUS

Dieser eisenhaltige Dungeon ist einer der acht, die der Council of Mages vor Hunderten von Jahren verschlossen hat. Vor einiger Zeit hat die Britannian Mining Company sich die Erlaubnis von Lord British geholt, die Minen wieder zu öffnen. Sie haben ein paar von uns angestellt, um die Gänge von bösen Kreaturen zu befreien. Dann haben sie große Maschinen und unermüdliche Minenarbeiter eingesetzt, um das wertvolle Eisen abzubauen.

Es heißt, die Britannian Mining Company hätte einen Magier beauftragt, einige der Gänge wieder zu verschließen. Mit wem ich auch sprach, keiner kennt die Gründe dafür.

Covetous

1. Unsichtbarer Pfad

WRONG

Vor Hunderten von Jahren wurden hier drei Gefängnisse erbaut. Sie sind heute noch voller nichtmenschlicher Wächter und gesammelten Schätzen. Der südlichste Dungeon wurde nie vollendet und ist daher am wenigsten gefährlich. Ich bin hierher gekommen, um dem Gerücht des kannibalistischen Wächters nachzugehen, der angeblich seine Gefangenen verspeist hat.

Eine Warnung in Zusammenhang mit dem nördlichen Gewölbe: Ein schrecklicher Liche hat es sich dort bequem gemacht.



Dungeon Wrong



Verk. gute Orig. wie z.B. Civilisation, Silent S. II, Railroad T., Battle Isle, Date Disk I, Sim City, Operation Stealth, für den Amiga. Tel. 02866/4589

Verk. X-Out, Andromeda Mission, Galaxy Force, Disk Utilities für 25 Steine und Demoniak 30 DM. Suche Metal Masters bis zu 30 DM. Tel. 07347/2135

Verk. Austerlitz, Sim City, Populous, Pirates, Rings of Medusa, Trans World, Invest, Emmanuelle, Knight Force, alles Orig. Billig! Tel. 06181/56112

Verk. A 500, 2. LW, Mon. 1084 S, viel Lit. und Zeitschriften, 50 Disks, für VB 1500 DM bei Dirk Großmann, Kopernikusstr. 9, O-6300 Ilmenau

A 2000, neu Orig. verp., 2 x 3,5" LW, Filecard 2,2 mit 2 MB RAM Option, 52 MB HD, Farbmon., viel Sott, 1995 DM. Tel. 040/5516700 Klaus

Verk. supergünstig die tollen Games Ultima VI mit dt. Anl. + Lösung zu 35 DM und Another World zu 25 DM + Vers. Tel. 06733/8475 Mo-Fr. 18-20 h

Verk. Zak MC Kracken, Maniac Mansion, Populous je 35 DM, Turrican II, Muds, Wallstreet W. je 30 DM. Preise zzgl. Porto. Tel. 0711/3280375

A 1000 + Mon. + 2. LW, Farbdrucker, MPS 1500 C + Joysticks, Disks, alles 100 % o.k. für 1000 DM. Tel. 02434/5351 Sascha ab 20 h

Verk. orig. Das Schwarze Auge, Bleck C., Imagine, Font Designer, Vista pro 2.0, Zeitschriften oder tausche gg. orig. Gratiksoft. 17-20 h. Tel. 0541/17981

A 2000 + 1084 S, C. XT, AT-Karte, LW, Modem, 33 MB, Seagate, Orig. Spiele, A 320, Jaguar, Wolfpack, Zub. VB 2000 DM incl. P+P, Tel. 089/6134773 oder 0851/43187

Tausche L. o. F., Bloodwych, Drakkhen, Zak MC Kracken, Keet the Thief, Rock'n Roll, Return of Medusa, Eye of the Beholder II, Ultima VI gg. DSA. Die Kathedrale. Tel. 0951/69771

Verk. Amiga Orig.: Champions of Krynn, BT II, Megalaveller, Dragons of Flame, Legend of Faergahl, Starglider II, Starflight, Klax u.a. Tel. 06597/2645 Joachim

Amiga-Orig. zu Superpreisen ab 10 DM, alle neu, ungeöffnet, alle und neue Games. Freilungschlag/Liste bei: H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Order

Verk. A 500, 1 MB, 3,5" ext. TV Mod., X-Copy, Pro Hardware, 4 Player, M-J-Slecker, Maus, Joystick, orig. Utopia, Mad TV, Battle Isle usw. Preis VB. Raum Bad Hersfeld. Tel. 06624/1581

Verk. Amiga Games, z.B. Civilisation, Railroad T., Fate je 50 DM, Populous II, Megalo Mania, Battle Isle, Mad TV, Lemmings, Eye of the Beholder II je 40 DM. Tel. 0611/565290

Verk. Mokey Island 40 DM, und Monkey Island II 50 DM, beide kpl. dt. orig. verp., mit Lösung. Tel. 02432/5787 Björn ab 14.30 h

Verk. Orig. Genghis Khan, Bandit Kings je 40 DM, Anarchy 20 DM, UMS 30 DM. Tel. 07162/8331 ab 17 h

Verk. Orig. Mad TV, Apidya, Wane Gretzky II, Strategie, je 30 - 40 DM, alle zus. nur 135 DM. Tel. 0721/593805 Thorsten

Verk. Orig. Beholder I, Champions of Krynn je 30 DM, Populous 20 DM, Football M. 15 DM, Grabit 10 DM, Orig. Anf. für Populous 5 DM. Tel. 07195/72700

A 2000, 2 x 3,5" LW, 2 Mäuse, 1 x optisch, F-Mon., CM8833, 14 Orig. Lit., 2 Joys, TV-Tuner, Disks, Anwender-Lernsoft, Translator, NP 4600 DM, VB 1800 DM. Tel. 0941/66402

Kaute Amiga-Orig. nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Eisend, A.F. vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

A 500, VB 1.3, Mon. 1084, 512 KB, 30 Disks, Joystick, Textverarbeitung, Dateiprg., Antivirsprg., Druckprg., 4 orig. Spiele für nur 850 DM. Tel. 07907/1388

Top-Angebot: Amberstar, Monkey Island, Flight o. Intruder, Populous, DPaint II, Vizavnie 2.0, Textverarbeitung, kpl. nur 100 DM, 100 % o.k. Tel. 07907/1388

Fr A 500: Atonec Classic 7 MHz, AT-Emulator VHB 150 DM, 512 KB-Erw. FP 50 DM, A590 Harddisk (20 MB + 2 MB Speichererw.) VHB 580 DM. Tel. 06126/1556

Suche Orig. Sim City, Zahle guten Preis, schreibe an: Karoline Mohren, Konradsdorferstr. 45, 6474 Ortenberg. Tel. 06041/5415

Suche Amiga Spiele Software, Listen und Angeb. an: Andreas Seitz, Schillerstr. 8, 4900 Herford

Tausche Apydia gg. Maniac Mansion (Orig. und 100 % o.k.). Angeb. an: Carsten Köhler, Mühlbacherstr. 6a, O-6840 Pölnitz/Opitz

Verk. Beholder 35 DM, Elvira II 45 DM, Simpsons 40 DM, Apydia 45 DM, Black Crypt 40 DM, Monkey Island 40 DM, X-Out 25 DM, Xenon II 25 DM, Chaos Strikes Back 25 DM. Tel. 03937/42242

A 500, 1 MB RAM, 1082 Mon., 2 ext. LW, zus. davon 1 5,25" Zoll, 2 Mäuse, Trackball, 5 Joysticks, 18 Orig. Spiele, ca. 350 Leerdisk, alles nur 1400 DM. Tel. 02606/2666

Verk. Wizardy 6 dt. Mght & Magic III dt. Ultima 6, Chaos Strikes Back dt., Eye of Beholder dt., Railroad T. dt., Silent S. fl. Tel. 04242/80828

A 500, Kick 1.3, Farbmon. Stereo, 2. LW, 100 % o.k., viel Spielesoft, (über 30), Fachill., Zub., NP über 5000 DM, VB nur 1600 DM für Selbstabholer. Sa + So. ab 14 h. Tel. 030/2168214

Verk. A 2000, 3 LW, 2,5 MB, 82 MB Festplatte, 100 Disks, Profex Farbmon., 2 Joysticks, incl. Mouse für nur 1999 DM. Tel. 07223/26953

Verk. A 500, Mon., Spelchererw., 2. LW, 24-Nadeldrucker, 60 Disks, Top-Zustand, VHB 1200 DM. Tel. 06152/40762 Ralf

Verk. 18 Orig. Games wie z.B. Turrican, Strider, Spherical, Rainbow Islands, X-Out, Battle, Squadron, Z-Oul, Bozuma, Swiv, etc. für 340 DM. Tel. 0841/32201 ab 19 h

Verk. A 500, 1 MB, insg. 4 LW, Mon. 1084 S, Maus, Pad, Joystick, Orig. M. II, Epic, Larry V, Zak MC Kracken, usw. nur 8 Monate alt, 1400 DM. Tel. 0212/318649

Verk. A 500, Speicher 1 MB/2. LW, Epson Drucker, Orig. Spiele, Joystick, TV-Mod., Bücher und Zeitschriften, 1 Jahr alt, 800 DM. Tel. 069/315025 Michael ab 14 h

Kaute alle Amiga-Spiele! Besonders Monkey Island I + II, Railroad, Mad TV, Populous I + II, Great Courts II, Cadaver, Bundesliga M., Francis Marais, Schoppen 23, 4770 Amel

Biete: A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 2 LW, Drucker, Bücher, X-Copy-Tools, Lemprg., 21 Orig. Spiele, VB 1500 DM, NP 2200 DM, Tel. 0228/430270 ab 18 h

Verk. Amiga Orig. Railroad T., Rings of Medusa I und II, Wild West World, Gateway to the Savage Frontier, Warlords C., je 40 DM. Tel. 0228/259297

Verk. Sensible Soccer 50 DM, Suche Hockey League Sim. I + II zu WGH Tel. 0201/293632

Verk. tausche, habe: Sensible S., Dragon W., BMP, Fate, SSS usw., suche: Mght & Magic III, Cosmic Forge, EOB II, Civilisation usw. Tel. 02564/32946 auch GB. Tausch

Verk. Orig. ft. came from the Desert, Birds of Prey + Addendum, The Spy who loved me, alle Preise VB. Tel. 04221/84334 ab 17 h, Phil

Verk. FS2 incl. 5 Szenary-Disks (kpl. mit Karten) 1. 100 DM, Beholder II (engl., f. 50 DM), F15 II 40 DM. Tel. 02171/82623 Thomas ab 17 h

Vk. A 500, 1084 S, Mon., 1 MB, Mouse, 1 Joy, Box, Orig. Spiele m. Verp. kpl. dt. u. Anl. M. Island I, Reinbow Island, R. Danger I für 1700 DM. Tel. 08597/841

Top Spielstände und Charaktere zu günstigen Preisen z.B. LOF-ROM, Chambers of S. u.v.m. Tel. 06542/21645

Verk. A 2000, Kick 1.3, 2.0, 4 LW, PC-Board, VGA-Karte, 5,25" LW, Bootselector, ECS-Chips, Mon. 1084 S, Orig. Sott, Preis VB 2000 DM. Köln 50, Moselstr. 16, Tel. 0221/353379 Marcus

Verk. A 500, 1 MB, Mon. FP 52 MB, 2 LW, Drucker, Midi, Disks mit 3D-Boxen, Maus, zus. o. einzeln, Preis nach VB. Tel. 0209/612073

Verk. die Kathedrale, A 320, No 1 Collection, Soul Crystat, Crime City, Cruise to a Corps. VB 350 DM. Tel. 0209/612073

Suche Amiga Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. A 320 Airbus, Pirates, Battle Isle, Railroad T., dt. F. 19 Stealth F., dt. F.o.I. Intruder dt., On the Road, Falcon Mission I + II. Tel. 06421/41164

Verk. A 500 (1 MB), Farbmon., Maus, Action Rep. II, TV Tuner, 13 Orig. Spiele, 2 Joysticks, Lit., u.a. Extras für 1100 DM. Star LC10 300 DM. Tel. 09573/6396

Tausche neuen Mon. Comm. 1084 S gg. sehr gut erhaltenen Comm. 1084 wg. Scart-Anschluß oder gg. 400 DM. Tel. 08666/6249 ab 18 h

Verk. Amiga Orig. Ultima V 40 DM, Lords of the rising sun 45 DM, Countdown to Doomsday 45 DM, Champions of Krynn 40 DM, F16 Combat Pilot 40 DM. Tel. 08866/6249

Suche Tastatur für A 1000. R. Sladler, A4656 Kirchham 192. Tel. 0043/76192446

Verk. A 500, nw. 1 MB, 2. Disklw, TV-Adapter, u.v. Orig. Disks, (u.a. Monkey Island II, A-320, Buck Rogers u.v.a. nicht unter 800 DM. Tel. 09187/6249

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2. LW, zus. 900 DM. Spiele Extra - Liste anfordern. Tel. 089/7911422

Verk. A 500, 1084 S, Mon., 1 MB, 2. LW, Drucker (schwarz-weiß), Der Amiga 1.3 Vers., für 1600 DM. Nur Hamburg. Tel. 040/7425997

Det. A 500 - 3000 ges., zahle 200 - 300 DM, intakt bis 400 DM, inakle LW bis 70 DM. Tel. 02371/32555 oder 0241/574544 Thomas

Biete Amiga-Spiele, Orig. 20 DM, Turrican, Mindbreaker, Indiana Jones, F/A 18, Kick OFF, Forg. Worlds, War Machine u.a. Tel. 02371/32555 oder 0241/574544

Verk. 5,25" LW (extern) 100 DM, Ultima 6 45 DM, Starflight II 35 DM, Die Kathedrale 35 DM, BMS Torszenen Disk 10 DM. Tel. 0231/5600817

Verk. Orig. Logical, Klax, Battle Chess II, Ishido, Sim Ant. (o. Karton), Wings of Death, Powermonger, zu je 30 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 h

Orig. zu verk.: Xenon-Speedball, Xenon II, Cadaver, Pay Off, Speedball II, Gods, Magic Pockets, Monkey I für 400 DM. Tel. 06131/472334 18-20 h

Verk. A 2000, 2 LW, Mon. 1084, 24-N-Drucker, 4 Joys, Maus, 119 Disks, Battle Isle, Zusatz, Battle of Britain, viel Anwendersoft usw. für 1000 DM. Tel. 06476/8011 ab 15 h

Keule Amiga-Orig. nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Schweizl Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Farbdrucker Star LC 10, TV-Tuner, 2 Diskboxen, 2 Joysticks, ca. 20 Prg., 4 Player Adapter, Preis NV. Tel. 06171/12381

Amiga Orig. Loom, Dragonflight, UMS 1, Bards Tale III, Wizardry 6, Battle Isle, Eco Birds of Prey, Cadaver, weitere Spiele auf Anfrage. Tel. 06542/22160

Verk. A 500, 2,5 MB, OS 2.0, 1.3, HF-Mod., f. TV incl. 2. LW, Drucker STAR NL 10, ca. 250 Disks, Orig. 7 Spiele, Joystick, 3 Anwender P. VB 1500 DM. Tel. 08623/1208 ab 18.30 h

Bundesliga M. Prof. 35 DM, Budokan 20 DM, TV Sports, Basketball 15 DM, Indiana Jones fil 25 DM, Wild West World 45 DM, Maniac Mansion 20 DM, Flight of the Intruder 30 DM, alles Orig. Tel. 030/7754354

Verk. Regent, 1869, World Rugby u.a., schreibe an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. KQ5, Dragon Flight, Dragon Sinks, Immortal Altered Beast, Fighter Bomber, Pool of Radiance, Kings R., Death Knights of Krynn 30-50 DM. Tel. 02222/62524

Verk. Monkey Island I dt., u. 60 DM, Tel. 07144/36624 nach 14 h Oliver

A590-Festplatte 20 MB, für 400 sFr, Farbmon. 1084 für 250 sFr, A 500 Grundgerät mit 50 Spielen für 450 sFr, alles nw. auch einzeln. Tel. 04181/6434

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, Drucker, Textverarbeitung, Schutzhaube, Mousepad, 4 Joysticks, Disks, VB 1100 DM. Tel. 0711/733237 ab 14.30 h

Verk. für Amiga folgende Prg.: Pool of Radiance, Black Crypt, Secret of the Silverlades, Action Rep. II, Freezer. Tel. 04151/2617

Verk. RRTycoon, Bandit Kings KöI, je 45 DM, Lotus I, Lemmings je 40 DM, Starray, Katakis, Interphase, Fish, Defender of Crown je 20 DM. Verk. auch MS-DOS-Games. Tel. 04952/1747

Suche Software Games für A 500, schickt Eure Listen an: Adrian Engelschwiler, Hohenrainstr. 57, 6280 Hochdorf Schweiz

A 500 Orig.: Lemmings 25 DM, Silent S. II 35 DM, Fate-Gates of Dawn 40 DM, wer 5 DM mehr zahlst kriegst Pop I (Orig.) dazu. Versand kostenlos. Tel. 09971/7420 ab 18 h Alex

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Disk Box, 2 Joysticks, 9 Orig. 45 Disks, Mausmattel! Supergünstig für 799 DM VB. Oder tausche gg. 1040 ST. Tel. 09331/851 Christian

Amiga Orig. 40 DM + NN, z.B. Vroom, Lemmings, Knight of the Sky, Goldrush, Zany Golt, X-Copy, Hardware, Silkworm, Amour G., The Jet u.v. ab 19 h. Tel. 02822/52415

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084, Maus, HB, 4 Diskbox, 400 Disks, Scart Kabel, Abdeckhaube, alle wegen Störwechsel. NP 3550 DM, VB 2250 DM. Tel. 05725/7488

Verk. A 500, 1 Jahr alt, inkl. 1 MB, Philips 8833-2 Mon., Spiele, 2 Joysticks, Maus, 30 Leerdisk, Bücher, NP 2400 DM für 1250 DM. Tel. 05141/84741

Oliver, Giesen, Begonienweg 2, 5010 Bergheim, Verk. Spiele: Cruise for a Corps, Kpl. Lösung, It came from the Desert, beide 45 DM. Tel. ab 18 h 02271/95216

Verk. Amiga-Orig. 100 % o.k., Midwiner I und Kings Quest 4, Prelese VB. Tel. 09781/1600

Verk. Xenomorph, Might and Magic, Lancelot, Bard's Tale, Starbytes Comp. Tel. 0906/22107

Verk. G. Taylor Soccer 55 DM, Silent S. II 60 DM, Starbyte Super Soc. 45 DM, Buli M. Prot., Edit. Disk 60 DM, Face Oil 40 DM. Tel. 02301/13432

Verk. A 500 Plus III, 3,5 MB RAM mit Mon. 1084, 2 LW, Supra RAM, Speichererw., viel Zub., aut alles noch Garantie. Für 1100 DM. Tel. 06081/15430

Verk. A 2000C Philips Farbmon. 2 x 3,5" LW, 20 MB SCSI, Harddisk, A2092 A, 160 Disks, Sechsbücher, 20 Mon. all. Preis VB. Tel. 02243/4588

Verk. Amiga Spiele: Red Baron 40 DM, Knights of the Sky 40 DM, Wan Gatzky II 30 DM, John Bames Football 30 DM, Stefan Kuhnmann, Mühlsr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amigaspiele: Face Off 20 DM, Italy 1990 10 DM, World Cup Soccer 10 DM, World Champ. Soccer 10 DM, Waterloo 10 DM. Stefan Kuhnmann, Mühlsr. 21, 6907 Nussloch

Verk. S.O.4, Powermonger, Lemmings, Gods, Rick II, M & M II, Beholder, Death Knights, Chronoquest II u.v.m., auch viele Infoscom für alle Computer. Tel. 0721/859677

Verk. Orig. Amberstar 40 DM, Fate 30 DM, Might & Magic III 40 DM, Ishar 40 DM, Kings Quest V 35 DM. Tel. 02871/46124

A 500 wegen Umbau 1 MB 2 LW 3 Led für ext. LW eingeb. Action Rep. abzugeben, Tastatur Mon. 1084 S, viel Sott, NP + Sott 2500 DM für 1750 DM. Tel. 02732/7386

Verk. PGA Tour Golf dt. A 25 DM, Larry III kpl. dt. 1 MB 45 DM, Monkey II kpl. dt. 55 DM, Vers. NN Alexander Feil, Herzog-Julius-Str. 74, 3388 Bad Harzburg 1. Tel. 05322/54682

Suche deft. Amigas und Zub. auch gg. Bezahlung. Wohlfahrt Jörg, Malzmühlstr. 21, O-7240 Grimm

Verk.: A 500, 1 MB, Abschaltbar, ext. LW, viele Spiele, Prg., Joysticks, Mouse, Pad, Tips & Tricks, zu den Spielen. Auch neue Spiele! Pascal, Tel. 0451/895432, 1000 DM

Verk. A 500 plus, 1 MB, 2 LW, ca. 60 Disks, HF Mod., Scartkabel, Haube, 2 Comp., Pro., Maus, 750 DM Nico Zajonc, Pragerstr. 8, O-5300 Weimar

Autoboot Karte f. A 2000 50 DM, SimArt 40 DM, Shadowlands 40 DM, Special Forces 35 DM, Eye of the Beholder 35 DM. Tel. 0761/584197

Verk. nw. Orig. Airbus A320 70 DM, Global Effect 50 DM, Suche Battletech u.a. günstige Orig., Listen an: Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 16, O-1950 Neuruppin

Verk., Orig. Amigasoft Player M., 10 DM, Allicopysystem mit Hardware 20 DM, Airbus 320 30 DM u. noch div. zw. 10-20 DM. Angeb. an: A. Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Verk. A 500, 1 MB, Farbmon., Bücher, Abdeckhaube, Heltie, Joystick, Maus, Mauspad, 10 Disks, 1000 DM + Porto. Tel. 05193/3478

Suche Tauschpartner für A 500 Games und verk. Orig. schickt eure Listen an: Uwe Lohr, Obertschnitz 1, 7590 Spremberg

Verk. Fate, Legend of F., Airbus Ranger, Turrican II, Garrison I, dt. Barbarian, Night Shift, Conflict, Conquest, Neomancer, Sideway II, Robot Comm. Tel. 07222/29057

Verk. A 500, 1 MB, TV Mod., Pad, Maus, 20 Leerdisk, erst 6 Monate alt, für 850 DM. Tel. 089/8411744 Michael Köck

Tausche Battle Isle bzw. Amberstar gg. Might and Magic III, Eye of the Beholder II, oder Monkey Islands II nur dt. Vers. Tel. 05143/8661 Markus

Laserdisk Game System mit Amiga-Interface, Dragons Lar, kpl. nw. VB 850 DM, 100 % o.k. Tel. 07524/8263

Verk. Battle I., Conquestador, Imperium, Hotel, Fire Brigade, Chaos, Rings o. M., Oil Imp., Ritter, Böse, Rock Star, Combat Pilot (10-40 DM). Tel. 07254/4946 Marc

Verk. orig. Spiele für Amiga (dt. Anl. oder kpl. dt.) Railroad T. für 55 DM und Wolchid für 45 DM. Hermann Niedenmeier, Kirchstr. 7, 8223 Trostberg. Tel. 08621/4244



## MS-DOS

Verk. PC-Orig. Sp. Forces 65 DM, F-117A, SSII, Red Baron, Yeager Combat, LHX, Their finest Hour, alle mit dt. Anl. für 45 DM. Tel. 05202/1834 Carsten ab 18 h

Verk. Gomek + Joystick 100 DM, DOS 4.01 + Win. 3.0 (300 DM), KOII, KOIII, Pop, PGA, Rick, Face Off, DN, Xenon II, Great C., Klax, u.a. je 40 DM. Tel. 07034/3892 ab 17 h

PC und Amiga Spiele sind bei mir noch zu haben (Software Auflösung). Schreibt an: PF 19, 6122 Fritzens Aulfrä

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Bitte nur aus Österreich.

Falcon III 50 DM, WC 1 + SM 1 + II 70 DM, Battle Isle, Dala Disk 60 DM, Unch. Walkers, Action Station, Command HO, Midwinler, Spellcast 101, Storm A, Europa je 40 DM. Tel. 06106/24296

Verk. CD-ROM Sherlock Holmes für 75 DM VB und Orig. Adobe-Type-Masler. Suche CD-ROM-Games. Tel. 08191/320320, 8912 Kaufmring

Verk. Orig. Shadowlands, Tangled Tales, Mines o. T., Dragon Wars, Sentinel Worlds I, oder lausche gg. Wasteland u. Fountain of Dreams. Tel. 02602/2959

Verk. Orig. PC-Games: A Train 40 DM, Castles 30 DM, Red Baron 30 DM, Civilization 35 DM, Ultima 6 25 DM, Links-Kurse Pinehurst/Hyall D. je 20 DM. Tel. 0631/99629 Andreas ab 17 h

Verk., tausche: Indy 4, Planets, Edge, Battle Isle, Eteman, Star Trek, EOB, Shadow Sorcerer, Death K. Kryn, G. Khan, M + M II, Kings B., Tunnels + Trolls. Tel. 02175/2711

Suche Future Wars in dt., 100 % o.k. für PC. Tel. 02461/1733

Tausche PC Soft, Startreks, DSA, BAF, Muds, SSS, RAL, Glau, Indy III, Mad, Monkey I, PQIII, SOIV, W. Beamisch, Elite, Populous, B. Rogers. Tel. 07931/45235

Verk. Escom 286/16 MHz, 1 MB RAM, 52 MB Festplatte, 19 ms, 3,5" + 5,25" LW, S-VGA-Karte, 16 Bit, 512 KB, S-VGA Mon., Genius Mouse, MS-DOS, Preis VB. Tel. 06733/6641

Verk. Soundblaster Pro für 310 DM, Windows 3.1 für 110 DM und Special Forces für 67 DM. Preise inkl. Versandkosten. Tel. 06071/42846

Verk. Indy IV, Special Forces (neu... je 60 DM) und Sim Earth 30 DM, Star Control 15 DM, Silent S. II 50 DM + NN. Tel. 06105/6542

Verk. 386-33 MHz, 4 MB, RAM, 85 MB HDD, VGA (Tseng ET 4000/1 MB), 2 LW, /5,25" + 3,5", Mon., Maus, zus. ca. 30 Orig. Spiele nur kpl. VB 3000 DM. Tel. 02228/8131

Super - PC-Orig. zu verk., Push Over dt., Espana Games dt. u. Great Courts II, Tel. Austria 0732/58272

Tausche Software Faustik Peter, Krüppeng 8, A-2410 Malnburg

Verk. brandneues PC-Spiel The Games 92 Espana (Ocean Preis nach VB) ca. 80 DM, NP 120 DM, unbenutzt, Tel. 0721/387335 Sebastian Böhm

Altered Destiny, Cardinal of Kremlin, Ghengis Khan, Midwinler, Rules of Engagement, Riders of Rohan, Stellar 7, Age, M1 Tank, Platoon, Mig 29 je 40 DM. Tel. 07231/26636

Verk. PC-Orig. Falcon 3.0 mit dt. HB, Wing C. I + II, Secret Missions I für WC 1, Nova 9, Skate oder Die für nur 250 DM (nur alles zus.) Tel. 05574/1235 Michael

Verk./Tausche Orig. MM3 kpl. dt., P. Darkness kpl. dt., Bane kpl. dt., Tycoon DA für je 59 DM, Driller 19 DM, suche Eye II kpl. dt., U. Underworld DA, SS2 DA. Martin. Tel. 06735/319

Biete: A-Train 60 DM, Aces of the Pacific 60 DM, Falcon III 60 DM, PC-Tods 6.0 99 DM, Harpoon 50 DM. Tel. 02747/8911 Johannes

Monkey Island II, Indy IV, beides dt. Vers., 65 DM/St., Space Quest IV 50 DM. Tel. 07157/2506

Alle Top-Games in Orig. 14 Tagen leihen? Dies gibst nur in unserem Club und für ein Taschengeld. Info: 06721/36822 oder PF 1403, 6530 Bingen

Wir als privater Spiele-Club suchen stets PC-Orig.-Spiele (am besten dt.) Angeb. mit Preisen an: 06721/36822 oder PF 1403, 6530 Bingen

386 DX 40/64 K, C, 4 MB-RAM, 80 MB-Platte, 2 LW, VGA-Karte, Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software, schreibt an: Georg Florianisits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

386 DX 40/64 K, C, 4 MB-RAM, 80 MB-Platte, 2 LW, VGA-Karte, Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software, schreibt an: Georg Florianisits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

386 DX 40/64 K, C, 4 MB-RAM, 80 MB-Platte, 2 LW-VGA-Karte + Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software, schreibt an: Georg Florianisits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

386 DX 40/64 K, C, 4 MB-RAM, 80 MB-Platte, 2 LW, VGA-Karte + Mon. (1024 x 768) günstig. PC-Teile und Software, schreibt an: Georg Florianisits Otto, Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien

Suche Indy IV, Epic, WC II, SWoll. Akzeptiere nur Orig. für je ca. 40-50 DM. Dirk Schmid, Bertolt Brecht-Str. 17, 7908 Oberstotzingen

Suche dringend Empire und The Castle of Dr. Brian, bitte Tel. 0441/63207 oder 0441/301653 (Nur Orig.)

Turbo Pascal 6.0 Profi, mit T. Vision Ass., Deb., Protiller, 370 DM (NP 749 DM), Multiscan-Mon., TVM MG 11, Graustufen 299 DM. Tel. 05176/8821 Hans Helmut

Verk. Orig. Civilization 35 DM, Power Drift 30 DM, Grand Prix Unlimited dt. 45 DM, Omega 15 DM. Tel. 04956/3456 Michael

Verk. für je 55 DM Command HO, Eye of the Beholder I, Eye of the Beholder II, Bards Tale III, Top Zustand. Tel. 09431/1720

Verk. PC-Orig. Aces of P. 65 DM, Mario Andretti, Monkey Island II, Great Courts II, Eco Quest, GS 2000, zu je 55 DM, Top Shot 15 DM. Tel. 089/5805227

Biete div. Simulations-, Strategie-, Adventure-, Action und Rollenspiele (Orig., auch neueste). Suche MS-DOS 5.0, Gunship 2000, Wizardry 7. Tel. 08331/2722

Verk. odertausche TD3, KO4 + 5, M11, Rick K2, MH, Chio, Nightshift, Goblins 30-60, gg. Hover, Special Forces, Superfrog, CCTWins, Bargon., Tel. 07940/51759

Schweiz. Suche Tauschpartner für PC. Habe Top-Games, Lislean: Daniel Mallisani, Kirchstr. 166, 3084 Wabern. Nur Schweiz

Verk. 386 SC 16 MHz, 52 MB HDD 17 ms, 1 MB RAM, VGA-Karte 1024 x 768 512 KB, MS-DOS 5.0, Works 2.0, Monochrome Mon., 1800 DM. Tel. 02151/733432 ab 16 h

Verk. Orig. IBM PC, Modell 30286, 1 MB RAM, 20 MD, 3,5" 1,44 MB Intern, 5,25", 1,2 MB extern, VGA Farbmon., DOS 3.3, NP 8000 DM, VHS. Tel. 06237/7541

Verk. Motherboard 286-12, VLSI Chipsatz, 1 MB onboard RAM für VB 150 DM und 2 x 21 MB MFH HDD + FD/HD Controller (alles leihfrei) für VB 400 DM. Tel. 0661/32556

PC-Orig. 3,5" Wing C. II dt., Speech, SQ I, 120, Der Patrizier, 1869, Kaiser und Conquestador ja 70 DM und PC Auto 95 DM ab 17.30 h. Tel. 02256/3143

Amstrad VGA-Schwarz/Weiss-Mon. zu verk. Große 12". Preise VB, Melde dich mgl. nach 15 h bei Daniel R. Tel. 02242/3250 oder 02242/1528

Verk. Masl, II, Battle Isle, Goblins, Oil Imp., Pools of Darkness, Champ of Kryn, suche: 1869, Sil. Service, Startrek 25, verk. 24 Nadel-Drucker, NEC P2 plus. Tel. 07542/52112 oder 08382/74499

Verk. M & M III, Beholder I, Wing C. II, Cadaver, Indy IV, Eteman, Links + Kurs, Darkseed, Wings of Fury, Ultima 7, Wizardry 6, Preis VB. Tel. 07159/41109 Klaus

Verk. 386 SC, 16 MHz, 2 MB RAM, 44 MB HD, 3,5", 5,25" (1,44 + 1,2 MB), SVGA, SVGA-Mon. 14", Tastatur, Maus, Joystick, MS-DOS 5.0, Ultima Underw., + mehr. Tel. 02238/42236 ab 18 h

Verk. Monkey II, Eye of the Beholder II, Rampart, Aces of Pacific, Macs Oper zu je 40 DM + Versand, suche P-38, P. 80, Swoll. Tel. 06733/8475 Mo-Fr. 18-20 h alle dt. Vers.

Kaufe Rollenspiele Star Command, Battle Tech, Sleeping Gods, Space Rogue, Dont go alone, F. Tale, Keef the Thiel, Windwalker, Xenomorph, Carsten. Tel. 05832/305

Verk. Indy IV, Aces of the Pacific, Wing Commander II je 60 DM, 100 % o.k., auch Tausch, Epic Möglich. Tel. 05241/35186 Marcel ab 18 h

Suche Tauschpartner, der gute Software besitzt (Links SCE, Battle Isle, Gods, Mad TV, Rampart, usw.) habe selbst ne Menge! Tel. 02733/61325 Nils

Verk. oder tausche: Panza, Sim Ant, Black Gold, Battle Chess II, Steigenberger Hotelmanger. Tel. 06218/18998

Verk. Monkey Island II für 50 DM und suche Indy IV dt. Tel. 07432/13166 ab 17 h

Verk. 386-40 MHz DX, 4 MB RAM, VGA 512 KB, 120 MB Festplatte, 2 LW 5,25" + 3,5" (1,2, und 1,44 MB), Mouse, strahlungsarmer SVG-Mon., MS-DOS 5.0, 2800 DM. Tel. 07942/8102 ab 17 h

Verk. Schneider CPC 6128 mit Mon., Disketten-Box, Disketten, Joystick u. HB, alles 100 % o.k. VB 150 DM. Tel. 04185/4525

386 SX 16 MHz, 1 MB RAM 40 MB Platte, VGA, 2 LW, VB 750 DM. Gernot Tel. 1574510

Suche alte Spiele von Intocom, SSI, Orig. und Telanum. kaufe geme ganze Sammlungen von Spielen für Amiga und PC, nur Orig. Tel. 0721/859677

Verk. Orig. Ullima Underworld 60 DM, Might and Magic III engl., Elite Plus 40 DM, Great Courts II 45 DM, WC-M. Disk I und II 45 DM, WC II-SPO 1 35 DM, 3 Spiele zus. 15 DM. Tel. 07334/3306

Verk. PC-Orig. wie z.B. Flugsim. 4, Designer, Railroad T., Indy III, Civ. zu 30 % - 40 % des Orig. Preises. Info bei Hans-Jürgen Barth, Tel. 06442/23716 18-19 h

Suche! Steigenberger Hotelm., Moonbase, Winzer, Transworld, Sim Life, A-Train, alles in dt. zahl bis 80 DM. Tel. 07552/5439 Mark Heun

Verk. ong. Spiele: Buck Rogers, Wing C., Spellcast 101, Quest for Glory II u.a., um 45 DM oder Tausch, VGA Karte 90 DM und 1 MB Stp Module 40 DM, Daniel. Tel. 0711/6407620 ab 19 h

Verk. 286 / 12 MHz, EGA-Mon., Tastatur 3,5" und 5,25" LW, 20 MB Festplatte, verk. orig. F. Angel 25 DM, Cadaver 35 DM, SGL 40 DM, Crime Wave 45 DM, tausche auch gg. D. Gen. Tel. 02362/44253

PC-Spiel The Game 92 gg. Gebot (Geld oder PC-Spiel) zu verk., Tel. 0211/8823707 H. Koltenbroich ab 16 h. Tel. 02133/90291

Verk. Orig. Monkey-Island II (engl.) 40 DM, Airbus A320 60 DM, Fascination 30 DM. Tel. 08193/1535 nach 19 h

Speedball II, Midwinler I, Indy III, Monkey I, Patrizior, Rise of Dragon, Pop + Zusatzdisk, Civ., Lemmings zu je 50 DM, Indy IV, Monkey II, Ultima, Underworld je 60 DM. Tel. 07525/60417 ab 17 h Domlnic

Verk. Orig. Fire Brigade mit dt. Anl. (Strategie) 50 DM oder tausche gg. orig. Silent S. II oder Warlords SSG. Tel. 02303/14009

Verk. Videoblast: Digilizer-Karte, orig. Verp., Video-, Kamera-, Fernsehen am PC, einfrieren, Bearb., etc. Super! Fast neu! nur 700 DM VB. Tel. 02630/7929 ab 16 h

Suche und tausche PC-Games, schick! bitte Eure Liste oder Disk an: M. Pierschel, K.M. Strafe 3 a, O-9656 Tannenbergschlaf/Vogtland

Verk. WC 1 Edi 85 DM, WC II kpl. dt. für 75 DM, Sim Antl., Sim Earth, beides kpl. dt. für je 70 DM. Tel. 02565/3772

Tausche/Verk., zus. n. 139 DM, Mad TV, Lemmings, Buck R., I und II, R. of Medusa, Hard N., SU-25, L. of F., Corruption, Tel. 08252/3554 ab 18 h

Verk. PC-Orig. Strategie Empire 70 DM, Battle Isle, Data Disk 65 DM, Storm Across Europe, BMP II, Balance of Power, Global Dilemma, alle mit dt. Anl. für 45 DM. Tel. 05202/1834 Carsten

Orig. PC-Spiele, Falcon 3.0, Star Trek, Mega Fortress, F. 15 II, F. 16, F. 19, SU 25, Mig 25, Abrams, Battle Tank, Chuck Yeagers, Gunship 2000, Wing C. Monkey II. Tel. 0221/865462

Verk. 386 SC-16, 2 MB RAM, 3,5 HD, 42 MB, Mini Tower, Tastatur, VGA Karte, für nur 980 DM zu erreichen unter 06758/7941 ab 18 h

Suche die Ultima Trilogie II mit Ultima 4-6 nur Orig. und Gunship 2000 (nur Orig.), biete 60 DM pro Spiel. Tel. 05763/2870 Dennis verl.

Tausche Die Kathedrale Orig. gg. 1869 oder Indiana Jones IV, Orig., Tel. nur am Wochenende 08631/5516 Manfred Igl jun.

Verk. MM3 + Pläne 55 DM, Rings of Medusa 25 DM, Transworld 25 DM, Invest 25 DM, UMS 15 DM, Their Finest Missions Vol. 1, 25 DM. Tel. 08131/26988

Verk. orig. Populous 15 DM, Cong. of Long 50 DM, Monkey II 40 DM, Goblins 35 DM, Star Trek 40 DM, Test Drive III 40 DM, S. Marlin, Ringsir, 6c, Lichtenstein, O-9275 alles 3,5"

Verk. Indy IV kpl. dt. 60 DM, suche Epic dt., Elvira dt., Elvira II kpl. dt., Eye II. Tel. ab 18 h 08062/2017

Orig. Yeager's Air-Comb., Full-Blast, Stellar 7 je 50 DM, Starfighter II m. Soundtrack, TD 2, Shinobi, HD2, Willow, Bar-Games je 30 DM. Tel. 02630/7929 ab 16 h

Rise of Dragon/Larry V beide VGA/E je 45 DM, Longbow a/VGA 45 DM, Trial by Fire EGA/e, Manhunter II, EGA/e, je 35 DM, Ironlord/Eagle 15 DM, Adlibsoundkarte 80 DM. Tel. 08035/5234

Verk. Soundblaster 1.5, orig. verp., inkl. Voice-Editor, Plus 18 Disks mit Sounds, Insir., Playern, etc., zus. nur 250 DM. 5,25" Tel. 02630/7929 ab 16 h

Tausche oder verk. Police Quest III, Robin Hood, Indiana Jones 4, suche: Larry 5, Monkey Island II, alles Orig. Tel. 02103/51627 abends ab 19 h

Verk. AT 386 SC 16 MHz, 4 MB RAM, VGA Mon., 16 Bit VGA-Karte, 1,44, 1,2 MB LW, 40 MB Festplatte, Tastatur, DR DOS 5.0 alles nw. VB 2150 DM. Tel. 05653/5100

Tausche/verk.: JF2, Goblins, Global Effect, A-Train, suche: CD-ROM-Only, Bards Tale, KII, B-17, Spell Jam., Star Controller II, F-15 III, Strike Com., Christian. Tel. 09123/5482

Tausche Powermonger gg. Indy IV oder Patrizior. Habe auch Bad Blood, Links od. RR Tycoon zum Tausch gg. andere Spiele. Suche z.B. Col. Bequest. Tel. 02552/4081

Achtung! Verk. die 11 beslen PD + SW Games für nur 15 DM incl. Porto z.B. Mustang, Perestroika o. Megaboulder, Schneider, Schnellerstr. 64, O-1190 Berlin

Tausche Orig. gg. a. Orig. habe gute Spiele. Ich suche Simulationen + Geschicklichkeitsspiele, keine Adventure + Rollenspiele. Tel. 0231/554637

Orig. MS-DOS Spiele: Links 60 DM, Great Courts II 45 DM, Swoll 65 DM, Red Baron 65 DM, Bundesliga Man. Prof. + Editor 70 DM, Winter Challenge 55 DM. Tel. 08171/7884

Verk. OS II 2.0 dt. IBM Orig. mit 2 Büchern: OS2 Tips + Tricks NP 30 DM und OS2 Das Kompendium v. M&T NP 70 DM, kpl. Preis VB. Tel. 0234/9250402

Verk. Copy II PC Vers. 6.0 Orig., kop. Orig. Disks, entleert Key-Disk Prot., Hard Disks Prof. usw. Preis VB. Tel. 0234/9250402

Suche Software aller Art (Einsteiger!) Schickt Eure Listen an: A. Burda, Postfach 1126, 4992 Espelkamp 1, Telefax 05772-5116

Verk. orig. GP-Unlimited 50 DM, F15 II, Jet-Fighter II, BOB, Secret Weapons, Winter Games, Speedb. II, Red Baron je 40 DM + Porto nur gg. Vorkasse. Tel. 06721/42786

Verk. orig. 10 akt., Titel z.B. Monkey II, SO 4, Larry V, usw., und einige ältere Zak MC Kraken, Loom für 50 DM bzw. 35 DM. Tel. ab 6 h unter 09179/5445

Verk. od. tausche Gunship 2000 50 DM, PT109 Torpedo Boot Sim. 30 DM, suche Tauschpartner mit Simulations- und Strategie Software. Tel. 05931/14383 ab 18 h

Verk. 286 AT, 100 20 MHz, 2 MB, 40 MB HD 1,2 + 1,4 Sup. VGA/Mon. Sup. VGA Karte + 3 Spiele 30 D. Leer, 1800 DM nur kpl. VHB. Tel. 07123/33667 Gunter nach 18 h

Orig. zum Tauschen, habe: Thunderchopper, Loom, Testdrive II, suche: Gunboat, Flight S. III, verk. Wing Com. II 50 DM. Tel. 02822/52415 ab 19 h

Verk. Wing C. 40 DM, Mads 25 DM, Swoll 40 DM, alle zus. 100 DM, nur Orig. Spiele aus erster Hand. Tel. 02933/5248 Christian

Tausche Aces of the Pacific, Indy IV, Falcon 3.0, suche Swoll, Epic, Space Quest IV, mgl. Raum Berlin, Thomas Wiiser, Rummelsburgersir, 55a, 1136 Berlin

Verk. F19, Falcon II, Mig 29 I, F29, Tracon I, Test Drive (Duel), Scenery Test Drive III, Velle, Mario Andrelli, je 15-25 DM + Porto, kpl. 99 DM. Tel. 06174/3431

Tausche/Verk. WC II, Dark Queen of Kryn, Startrek, Shadowlands, Darkness, Goblins, Dungeon Master, Epic, Bards Tale C., Tel. 08039/3362 ab 19 h nur Orig.

Suche PC Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/286164

Verk. Orig. Police III, Bundesl. M., Pro F., Cubulus, HardBall III, Preis auf Anfrage. Tim 06142/31595 Kähler nur aus Raum Frankfurt

Tausche PC-Spiel EOB II, Monkey II, Civilisation, POIII, Powermonger, gg. WC1 und Missions I + II u.a. Tel. 0203/786556

PC-Orig. Ultima 7, Krisis I.T., Kremlin, Battle Isle, M1, Tank Platoon, PGA Golf, Storm Master, Steigenberger Hotelm. Tel. 06421/31138

Civilisation 35 DM, Sportpaket PGA Golf, Great Courts II, BM Prof. 75 DM, einzeln 30 DM je zzgl. NN + Porto. Tel. 07191/23627 Ralph



386 SC-16 MHz, 1 MB RAM, 21 MB Festplatte, 5,25" HD-LW, VGA, Farbmon., DR-DOS, div. Orig. Software, Spiele, Sim Earth, Ultima 6, Adlib Soundkarte für 1600 DM. Tel. 02227/4484

Verk./tausche Terminalor, Willow, Circus, A., TV Football, TD 2, Battle of Britain, Vette, Airborne Ranger, S101, Crash Course. Tel. 0228/430463

Verk. orig. Wing Commander, Pools of Darkness je 30 DM. Tel. 09231/82778

Verk. Ultima 7, Underworld, Darkness, je 45 DM, Beholder II, Gunship 2000, Star Trek je 40 DM, Winzer 30 DM, Rall Schmiedel, Georg-Schwarz-Str. 132, O-7033 Leipzig

Verk. Links 388 Pro, Monkey Islands II, Dreadnoughts, Adlib-Karte. Tel. 0431/553292

Verk. für je 45 DM + Porto Wonderland, Thunderhawk, Rasende Reporter, Megaforte, SS Elvira, Arcade Jones in Fast Lane, Lafer Ut, Sorcenian. Tel. 09431/1720

386 SC16, 40 MB HD, 2 FDD, VGA Mon., div. Prg., alles neu. VB 1300 DM. Tel. 09732/1452 ab 20 h Mark

Verk. Framework IV NP 1200 DM, Windows 3.1, DOS 5.0 Orig. verpackt, tausche Aces of T.P. gg. Harpoon PC. Tel. 09732/1452 ab 20 h Mark

386-33 MHz, 64-Cache, 2 Festplatten, 60 MB/ Super VGA-Mon. 2, LW 5,25" und 3,5" Cherry I, Sound Blaster, CMS Chips, Tower, Maus, 2 Game C., 2 Joystick, DOS 5.0, 2 Orig. Spiele. VB 2300 DM. Tel. 0841/34600

Suche PC-Orig., Star Trek V, Star Trek 25 th, Indy 4, Angeb. an Peter Meckel, W.von der Vogelweidestr. 29, 9300 St. Veit. Tel. 04212/2630 Aulria

Österreich. Suche Swotl + 100 % o.k., 100 % vrenlos, 100 % Orig., zahle sehr gut. Tel. 0222/9556435 od. Kuelsielingasse 26/18, 1140 Wien

Verk. für P6, Der Patrizier 50 DM, Elvira II 50 DM, Kings Quest V 50 DM, usw. alle in dt. Tel. 07443/5541 ab 18 h

Tausche orig. Swotl, WC2, Patrizier, Sim Earth, GS 2000, Nam gg. Underworld, Mad TV, Spec. Forces, Sim Ant., Powermonger, Pop 2, ab 13 h. Tel. 07673/7482 oder 7421

Verk. orig. 3,5" Startrek 25 th 45 DM, Great Courts II, Manchester United Europe je 40 DM, Patrizier 50 DM, 5,25" TVS Football 15 DM, Tel. 07181/21732 Christopher

Verk. oder tausche Nucelar WAR, SS2, NAM, Railroad T., Retaliator, Castles je 45 DM VB. Tel. 0711/376035

Verk. od. tauscha Trans World, Hostages, Invest, Skate or Die, Rings of Medusa, Operation Combat je 25 DM VB. Tel. 0711/376035

Suche günstig Bard's Tale I, Gateway to Savage Frontiers, M. u. M II, Pool of Darkness, Death Knights of Kryn, etc. Abs. Gerd Hornemann, O-4370 Köthen, Bandhauerstr. 7

Suche Cadaver, Indy 4, Eternam, Sierra VGA, Spiele, WC2, in dt., Goblins, Castlemaster, Gods, Verk. Loom, Populous, Hillsfar, Grand-monster Slam. Tel. 0711/744288

Verk. Winter Chall., MM3, Epic, Indy 4, ECO I, Bob 1940, Battle Isle, Dala, WC1, SM 1/2, Chuck Yeagers, Swotl, Data, Startrek, Sim City, Populous, GS 2900, SS2, Foti. Tel. 089/782015 Patrick

Tausche Uncharted Waters, Armada 2525, Black Gold, Castles, Wild West World, H.Q. Railroad, Harpoon, Civi., gg. Strategie od Wirtschaftsprg. Tel. 05731/972441

Verk. Drig, 5,25" Rail Road T., Castles, Pirates je 55 DM, Space Max 65 DM, Silent S. II 50 DM, TV Sports Basketball 50 DM mehr auf Anfrage. Tel. 08161/92461 Martin

Verk. RRT, SSII, je 45 DM, Sim City, PGA Tour Golf, Covert Action, Pirates je 40 DM, Carrier Command, Pool of Radiance je 20 DM, verk. auch Amiga-Games. Tel. 04952/1747

386 AT Tower 4 MB 85 MB FP 5,25" + 3,5" LW, 2 ser. 1 par., SVGA LR Mon., SVGA-Karte, Tast., Maus, Joystick, DDS 5.0, Win 3.1, Nort gg. 3 Mon. alt, neu VB 3000 DM. Tel. 07032/82322

Verk. orig. Chessmaster 3000, Espania: The Games 92 für je 60 DM oder tausche gg. Manchester Europe. Tel. 06644/1507 Thomas

Verk. orig. Champions of Kryn, Silver Blades und Falcon AT, je 40 DM, alles zus. 100 DM, Peter Oruba, nach Schleuse 120, 4460 Nordhorn. Tel. 05921/38756 ab 19 h

Riesige PD- & Shareware Mengen preiswert abzugeben, Ca. 200 Spiele. Liste anfordern bei: Torsten Piontek, Fritz Reuter Str. 4, O-2060 Waren

Die Supercops, PC-Rollenspiel mit neuartiger Textbaustein-Technik. Super! Der Heldenspaß voll Action. W. Hary, Gärtnerstr. 14, 6602 Dudweiler

Euro PC, Joystick und Game-Card, Bücher, Software, 400 DM, verk. Monkey Island II, 5,25", Ultima Underworld 3,5" engl. je 80 DM. Tel. 07382/1602

Biele Civilisation dt. 60 DM, Midwinter 130 DM, Logical 30 DM, Chips Challenge 20 DM, Matthias. Tel. 0511/454826

Suche preiswerte PC-Spiele (Star Trek, Indy IV, Teenage Mut., H. Tut., Hare Raising Havoc, Roger Rabbit, etc. suche Tauschpartner für PC. Tel. 07951/6522

Verk. orig. Lost Patrol, EOBI, Death Knights o. Kryn, Buck Rogers, Centurion, Bad Blood und mehr zu je 44 DM. Tel. 02402/30243

Tausche/verk. A-Train, GS2000, SS2, Civilisation, engl., Red Storm R., M1 Tank P., Kick Off II, Suche: Fast Force 1942, Special Forces, u.a. Tel. 0721/21252 ab 18 h

Verk., tausche PC-Orig. Elvira, Red Baron, H o. China, Intruder, Jetlighter II, Larry III, Martian Dreams, GS2000, Epic. Suche: F-117, Wolfpack, Bat, Buck Rogers. Indy 4. Tel. 0931/272114

386/40, 64 K Cache, 2 LW, HD-107 MB, Tower, VGA-Karte, SVGA-Mon., (strahlungsarm), Soundblaster 2.0, Maus, Keyboard, neu, VB 3700 DM. H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt

Suche Patrizier und Indy IV in dt. Tel. 0961/46193

386-40 MHz, 21 MB HD, 2 HD Floppy, Tseng-VESA-SVGA-1 MB, SVGA-Mon., MPR II, Genius-Mans, Cherry Tastatur, SB 2.0, CMS, Joystick, 6 Monate alt, 4500 DM. Tel. O-Berlin 4271895

Tausche Monkey 1/2, Cadaver, Zak, Eye of WC 2, HD2, F15 II, Battle Isle, u.a. gg. Mag. Pocket, Elf, Gods, Vaxine Speed Ball II u.a., Matthias Tel. 07731/29209

Suche Tauschpartner der viele Sierra-Spiele hat. Tel. 06371/3829

Verk. Hyperspeed, Elite, Plus je 60 DM, Adobe Type Manager value Pack mit 30 Fonts für Win, 3.1 und DS/2.2.0 150 DM, alles engl., 17-20 h. Tel. 0761/4097351

Supercops Rollenspielspaß 20 DM, Diskettenbücher, jede Menge Science Fiction, Action, Grusel etc. je 5 DM, Hary, Gärtner 14, 6602 Dudweiler. Tel. 06897/763469

Verk. PC-Orig. z.B. Beholder I, WC I + II, Ultima 7, Star Trek 25th, Patrizier, Muds, Falcon 3.0, Daruseed, Secret Weapons of Luftwaffe etc. VHS. Tel. 07741/66341

Verk. PC-Orig. Eye of the Beholder II, kpl. dt., Swotl Zusatzdisk P38, P80, WC 1, Secret Mission I + II, Weirid Dreams. Tel. 02624/7891

PC-Orig. Falcon 3.0 dt., Red Baron dt., EOB II, F-117 A, Tausch mgl., Suche Wizardry 7, Indy 4, Dark Sun, B-17, WC 2, Task Force. Tel. 09921/7284

Orig. Space Quest 4, Police Quest III je 65 DM, Finesil Hour 45 DM, Indy III Adv. dt., Buk Rogers I, Space Quest III, Heroes Quest 1 je 40 DM, LHX 35 DM, Larry II 25 DM, T. 08143/8479 + NN

PC Spiele gibts bei 021/0362767 Jens

Strategie Orig. Mil Anl. Genghis Khan, L'Empereur, Command HO, St. Super Soccer, M. Lords, Warlords, je 40 DM (auch andere), WC II, Heart of China, Sim Ant. Tel. 02372/2094

Verk. BMP + Editoren für 50 DM, Monkey 1, RR Tycoon, PGA und Joe Montana Football für je 40 DM und Dilimp. u. Indy 500 für je 30 DM. Tel. ab 15 h 06205/6389

Suche folgende Sierra-Adventure: Duest for Glory II, Police Quest II, Colonels Bequest, Manhunter NY + SF, Goldrush, Angeb. an: Jan Emmrich, Thal-Str. 6, O-8211 Braunsdorf

Verk. Top Games (Falcon 3.0, Indy 4, Gunship 2000, Civilisation, Links T.) Tel. 02773/6969 Oliver

Verk. je 50 DM: F-117 A, Monkey Island 1, Battle Isle, Silent S. II, Sim Ant., verk. je 30 DM: Gold of the Americas. Tel. 07062/21657 ab 18 h

Ultima 7, kpl. Lösung 80 DM, Pools of Darkness kpl. in dt. 60 DM. Tel. 05608/4619

Verk. Indy 4 engl. 55 DM, Links 386 Pro 60 DM, Dungeon Master 45 DM, Hardball III 45 DM, WC250225 DM, Swotl Do33525 DM, Bundesl. M. Pro. 25 DM, Das Schwarze Auge 55 DM. Tel. 089/758739 ab 18 h

Verk. Software für PC: Schrelbtan; Marcel, PO. Box 365, 6400 AJ Heerlen. Holland. Drig.

Tastat. Schneider VB 80 DM, MS-DOS 3.3 mit 2 Manuals VB 50 DM, Monochromon, MM12 Schneider VB 150 DM, F. Martens. Tel. 08105/8569

Verk. 286 AT, LW 3,5", EGA-Card, 21 MB HD, mit hochaufl. Farbmon., incl. PC-Tools 8, XTREE, div. Spiele, VB 1200 DM. Tel. 09445/1095 ab 2 h

Verk. Falcon 3.0 60 DM, Mad TV, Larry 5, Timequest je 55 DM, Wizardry 6, Command HO, B Heart of China je 50 DM, Sands of Fire 20 DM, Alles inkl. Porto. Tel. 07031/277646

Verk. Battle Isle Data Disk & Atornino je 35 DM, Ishido, Life & Death II, Cony. of Camelot & Codename Iceman, alles 40 DM, alles inkl. Porto. Tel. 07031/277646

Tausche (verk.) folgende PC-Orig.: Planetes Edge, Megatraveller II, Search for the King, Spellcasting 201, Links Zusatzdisk. Tel. 0821/495371 Andreas

Tausche, verk., und kaufe laufend PC-Spiele. Suche: Darklands, Dark Queen of Kryn, Space Quest V, Spelljammer, Dark Sun u.v.m. Tel. 0821/495371 Andreas

Verk. SO I, SOIV, Larry IV + V, POIII, Elvira II, Indy III, Indy IV, Epic, F-117 A, Monkey Island II, Wing Com. I + II, Civilisation, Star Trek 2, Willy Beamish. Tel. 0711/428294

## Atari ST

Verk. 5 Orig. Spiele für Atari ST: Fale Games of Dawn, Elvira II, Mig 29, Fulcrum, Dragon Flight, Legend of F., für 160 DM VB. Tel. 0621/106778

Verk. Atari STFM, 2 Mon. (SAW + Farbe), Software, Spiele, Joystick, Mouse, VB 1300 DM. Tel. 0214/55325 ab 16 h Kal

Verk. Powermonger, Gunship, M1 Tank, je 40 DM, Pirates, R-Type je 30 DM, California G., F-29, Flight of Int. je 25 DM und viele andere (10 - 45 DM). Tel. 0911/357338 18-21 h

Ca. 100 Orig. Spiele und Anwenderprg. (Bj. ble 91) von 14,90 bis 29,50 DM zu verk., bitte kostenlose Liste anfordern. Tel. 04191/4320 ab 18 h

Verk. Basketball M, 30 DM Tel. 09546/1329 Andy

Verk. Monkey Island, Elite, Ultima V, Cadaver, Rick Danger, II, Midwinter, Rings of M., Carrier Command je 40 DM. Tel. 08841/5635 Jürgen

Verk. Powerdrome, Tanglewood, Super Wonderboy, Golden Path, Temple of Apsah, Trilogy, The Pawn, Dungeon Master, Bard's Tale je 30 DM. Tel. 08841/5635 Jürgen

Verk. Atari Spiele! Tel. 08593/477 Chris, F-15 II, Silent S. II für je 40 DM, Starbyte Table Tennis, Simulation für 30 DM (alle kpl. inkl. Orig. Verp.)

Verk. Reederer, Wollpack je 10 DM, Rings of Medusa, Transworld, Invest zus. für 35 DM, Imperium, Dargonflight, Ret. of. M. je 30 DM, suche Tauschpartner. Tel. 06321/88823

Suche Infocom-Adventures, nur nw. Orig. großer Karton, mit allen Beigaben, ST. Tel. 0208/654174

Farbmon. SC 1224, Umschaller 350 DM, That's Writer, Pro Fortran, Pro C je 100 DM, SPC Modula, Pirates, Lof, F-19, Red Storm R., Red Lightn. je 30 DM. Tel. 06106/24296

Verk. Curse of the Azure Bonds aus der Reihe Dungeons and Dragons wg. Systemänderung VB 45 DM. Tel. 089/878967 oder 089/873447

Verk. Atari 1040 STF + Mon. SM 124, Maus VB 600 DM, verk. div. Spiele (orig. Amberstar, UMS II, Carner Com., Starfl., Bards Tale) Preis VB. Tel. 06403/4580 Stefan

Verk. oder tausche orig. TV-Sports Football, Sim City, Populous, Battle Command, Gridion, Nightmare u.v.m., suche ATF-II, F-19, F-15 II, Airbus 320. Tel. 02102/473653

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Verk. ST-Orig. Epyx Sporting Gold, Soccer Mania, Toyota Celica, Team Suzuki, Ret. Ok., Medusa II, S. M. GP., 30 DM, Curse Azure Bonds 40 DM, Spirit Adv. 45 DM. Tel. 05751/75795 Martin

Verk. M. Island, Utopie, Big Business, Purple Saturn Day, Hotbal und ihr GB: World Cup. Tel. 06131/78796 Christoph

Verk. Atari ST, 1 MB, SF314, Maus, Mon. SM 124, RR T., sowie UMS 2, für sage und schreibe 600 DM. Tel. 06382/1526 Jochen

Verk. orig. Amberstar 1 MB, das Top-Rollen-spiel für den Atari, ST für schleppende 55 DM. Tel. 06581/2133 Dominique

Löse meine St-Sammlung aut. St. 10-20 DM, tausche gg. PC-Prig. im Verhältnis 1:4. Tel. 05731/97241

Verk. Ch. Strikes Back, Cadaver 45 DM, KO4, Ruf-Honde 35 DM alles VB. Tel. 07625/1701 Stetan

Verk. orig. für Atari: Simpsons, Magic Pocket, N. Seals je 45 DM, Lemmings, Delta Disk, Kid Loves je 30 DM oder Suchs gg. Monkey Island, Special F., Indy IV, M1 Tank P. oder Amberstar. Tel. 04708/516

Verk. 40 Orig. Spiele 15 - 40 DM, sowie ältere Bücher rund um den Atari. Liste bei: Bernd Mädicke, Helltair Weg 8, O-4251 Erdorborn

Verk. Atari 520 ST, SW-Mon. SF 314, LW und Maus für 580 DM, 8 Spiele (z.B. Monkey Island) für 145 DM. Tel. 0611/542469 nach 19 h

Verk. Powermonger 20 DM, Sim City 20 DM, Elite 20 DM, Beach Volley 15 DM, Spirit of Adv. 20 DM, Wings of Death 10 DM. Alles Orig. mit dt. Anl. Tel. 02204/67331

Atari 1040 STF + SM 124 zu verk. 800 DM mit: Scarsteck., Switchbox, Spielen u.a. (Orig.) Sharp PC Interface, Lit., (Prof.) + Graf.Buch) etc. Fr-So. 18-20 h. Tel. 02548/670

Verk. günstig Sierre und Lucasfilme Games z.B. KQ 1 - 4, Larry 1 bis 3, Zak, Maniac Mansion, Monkey 1 u.v. andere. Hans Eismann, 09003/2044 ab 17 h

Verk. folgende Orig.: Wonderland 40 DM, CSC je 30 DM, Zak 30 DM, Populous 30 DM, Elite 20 DM, Paketpreis: 150 DM. Tel. 06421/481369 Frank

Verk. Orig. Fate-Gates of Dawn, Mins Games 3 Spiele, Loom, Spirit of Adventure, Midwinter, Preise: zw. 40 - 60 DM. Tel. 07171/42323 Thomas

Orig. Amberstar 50 DM, SO3, Pirates, Puzznic, Gids, The Break, LSL 1, Man. Utd. E., Double D3, Tip Off 35 DM, Turicen II, Out Run, Phobia 20 DM, M. Zapf, Heubergstr. 7, 8201 Schönsstett

Tausche Orig. Gunship, Silent S., F-15 Strike Eagle, C. Command, P47 Thunderbolt, suche: Monkey Island, Railroad T., Bundesliga M., Prof., Amberstar u.a. Tel. 07495/6537 Ost

Verk. ST-Orig. Carrier Command 20 DM, Foft 40 DM, Moebius 30 DM, Times of Lore 30 DM, Liste 1 DM bei: Robert Rehr, Stettener Weg 8, 8221 Telsendorf. Tel. 08666/6249

Atari ST. Ich suche einen Tauschpartner, habe viele Spiele wie: Lotus, Esprit II, Colonels Bequest, Brat, Larry I, II, III u.v.a. Tel. 0208/631213

Verk. Atari 1040 STE 1/4 Jahr alt, mit einigen Anwenderprg. und Spielen z.B. Bloom, Maniac Mansion, Knights of the Sky sowie Joystick für 500 DM. Tel. 03381/2243

Verk. Atari 1040 STFM 1 Jahr alt, 34 Orig. Spiele, Anl. (z.B. Spirit of Adv.) + Maus, Fachbücher für 700 DM, schreibt an: Guido Wittenberg, Dorfstr. 46, O-2141 Lubkow

Verk. neueste Atari ST Games orig. Liste anfordern gratis. Tel. Wien Austria 0222/2225255

Verk. Atari STFM + SM 124 Mon., SC 1224 Mon., Mon. Switch, Mouse, Joysticks, orig. Spiele, 1 St Word Plus 1400 DM. Tel. 040/465153

Verk. ca. 30 Orig. Spiele u.a. Cadaver, Flight Sim. II, R-Type, Liste anfordern bei: Stefan Mandl, Ulrichsweg 29, A-6114 Weer. Tel. 0043/5224 67122

Verk. ST-Orig.: Mega Lo Mania, Squash, Lethal Xcess, Navy Seals, Lemmings und 15 weitere, Preise 5-25 DM. Verk. Atari 520 STFM VHB. Tel. 0441/682442

Verk. Orig.: Space Forces, Silent S. II, S. City, Power M., Legend of F., F. of the L., M1 Tank Platoon, Their Finest Hour, Falcon Mission 1, Kick Off II, 20-40 DM. Tel. 040/465153

Suche dringend Bards Tale III, Axel Philipsonberg, Im Freihold 53, 4224 Hunxe. Tel. 02858/6033

Teusche und kaufe Orig. für Atari ST! Auch Sammlungen, auch Verkauf! Tel. 09331/651 Christian (keine Raubkopien)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Disk Box, 2 Joystick, 9 Orig., 45 Disks, Mausmatte, supergünstig für 799 DM VB. Oder Teusch gg. 1040 ST. Tel. 09331/651 Christian

## PC Engine

Verk. PC-Engine Spiele Ordyn, Adventure Island, Wonderboy II und Dragon Spirit pro Spiel 35 DM. Tel. 06027/5403 Andreas eb 16 h

Kaufe, verk., tausche PC-Engine Games, suche Super NES, Street Fighter II. Tel. 09728/527 Christopher

CD Psy. Storm CD Ray X 3, Salem., Gravius, je 79 DM, F. Blaster, SideArms, B. Angel, Armed F., je 39 DM, Hero Thoma 69 DM, suche Motorader, tausch SNES, Holer eb 18h 0241/520710

Super CD Spiele zu verk. je 80 DM, Super Raiden, Macross 2036, Spriggan II, Terraloring, Rayanber III. Tel. 0214/25733 Udo Steinecker

Preishehmer PC-Engine Yoosticks kpl. Pro nagelneu, für 30 DM ST. Biete CD Beatrix II Gate of Thunder Cards, Bomberman, Son Son II, Dragon Spirit. Tel. 02156/78193

Suche noch ältere Ausgaben des PC Engine Monthly Magazins, zahle faire Preise. Thomas Lampe. Tel. 0531/78368

Verk., kaufe, tausche PC-E. Spiele: Gunhed, PC Kid II, Splettler house, Horse Racing, Bomberman usw. Habe auch S. Famicom, M. Drive, GG und GB Spiele. Tel. 07621/74370 14-20 h

Kaufe PC-Orig. nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hübner, Friedrichshatener Str. 38, 8070 Inggolstadt

Biete SNES-Module für PC-Engine Cards. Auch Kauft Suche auch CD's und CDs und Cars für Turbo Gratix. Tel. 06131/616625

Verk. Module gg. Gebot, Bomberman, Cedash, Darius Plus, Jacky Chan, Superstars Oldier, Realbom., Dragonspirit, American Football, Viroy Run usw. Tel. 06181/497063

Verk. nw. PC-Engine RGB incl. Joysticks, Pad, Netzteil, W.C. Tennis, F1 Race + Boxen. Preis VB. D. Wortmann. Tel. 02841/81382

Verk. nw. PC-Engine RGB incl. Joysticks, Pad, Netzteil, W.C. Tennis, F1 Race, Boxen, Preis VB. D. Wortmann. Tel. 02841/81382

Verk. und kaufe Spiele für Super-NES und PC-Engine + CD Rom. Tel. 02686/1073 ab 17 h

Verk., tausche Orig. Spiele: Monkey I. III, Star-trek II je 50 DM. Tel. 08971/42203

Verk. Devil Crash, C. Chan, Coryon, Parodius, PD-Kid I + II, Bomberman, Ninja Spirit, PC-Engine usw. Tel. 089/1403732

Verk. f. PC E. nw. 2 Orig., Joysticks, usw. Tel. 05681/3357

Verk. f. PC E. 5 Super Rennspiele, alle neu bis nw., F1 Tr. Battle 70 DM, F1 Circus 60 DM, F1 Circus 91 (Rarität Aut Card) 70 DM, Powerdrift 60 DM, Racing Spirit 60 DM. Tel. 05681/3357

PC-Engine m. CD-Rom, 16 Games (4 CD's u.e. mit Gunhed, Tiger Hell u. Dragon Spirit), XE1 pro, Joystick, Joypad für 800 DM abzugeben. Tel. 02841/56814

Verk. einzeln od. zus. PC-Engine RGB + Joypads + 5 Games Dragon Spirit, Dodgeball, F1-Dream, Wonderboy II, Drop Rock, PC-E, einzeln 200 DM mit Games VHB. Tel. 06221/707884

Suche PC-Engine Cards + CD's. Tel. 06223/1000, Wer hat Scar-Umstecker zum Anschluss mehrerer Konsolen an Fernseher?

Suche CD-Spiele, z.B. Spriggan I und Download II. Kaufe oder tausche gg. Cards, habe z.B. Final Match, Form Soccer, Jacky Chan, Momotar., Tiger Hell. Tel. 05205/70452

Verk., kaufe PC-Engine, Superfamicom und Neo Geo Spiele z.B. Horserace, Momotar., Legendary Axe II, Street F. II, Parodius, Magician Lord. Tel. 02922/861713 Thomas

PC-Engine, verk. PC-Engine mit 8 Spielen, 2 Joypads und 4 Player Adaptern. VB 650 DM. Tel. 05103/3605 ab 19.30 h

Suche Tauschpartner für PC-E. Cards, habe W.C. Tennis, Mr. Hei, Afterburner, Dragon Spirit, Paranoia, Son Son II, Genp., Gomola Speed. Tel. 0781/58704

## Master System

Verk. MS Spiele: Ph. Star, Sinobi 30 DM, D. Dragon 30 DM, u.noch 20 andere für 10 - 30 DM. Tausche auch für ein Mega Dr. Spiel 2-3 Master Spiele. Tel. 09371/68203

Verk. Master System II incl. Alex Kidd u. 2 Steuerpads für 150 DM, mit 14 Spielen (Paperboy, R. C. Grand Prix, Casino Games, Tennis). 380 DM. Tel. 02191/64529, verk. auch einzeln

Verk. Master System + 1 Joypad, Netzteil, Light Phaser und 10 Module (R-Type, Shinobi, Mickey Mouse u.a., auch einzeln je 50 DM). Thomas Müller, Ph.-Müller-Str. 10, O-4820 Nebra

## Mega Drive

Verk. Mega Drive Spiele, tausche auch gg. Super NES Spiele. Tausche NES Spiele. Verk. Game Boy Spiele. Tel. ab 18 h 07231/76130

Ich verk. einen Mega Drive, sowie einen GB beides nw., 1 MB für DM 300 und 2 GB für 90 DM. Wenn Interesse besteht mgl. abends. Tel. 06131/228783

Achtung! Tausche 2 nw. Module Out Run und Klax dt. US gg. ein aktuelles Top-Modul, mgl. Sportspiel. Angeb. unter 05601/5293 ab 18 h

2 Spielhallen-Klassiker von Sega: Out Run und Klax dt. (US) beide in nw. Zustand, zu verk. oder tauschen. Angeb. unter 05601/5293 ab 18 h

Verk. 1 Monat alten MD dt. Vers. + 1 Joypad + Sonic + Altered Beast + J.M. Football + Winter Challenger, VB 600 DM. Tel. 06781/46940

Verk. MD inkl. 5 Games (J.M. 92, E.A. Hockey, B. Olympic Gold u. B.A.) und Joypad VB 600 DM (NP 900 DM), mit Anl. (Spiele orig. verp.). Tel. 0681/3022881

MD-Module: Sonic 60 DM, Immortel 100 DM, Shining in the Darkness 100 DM, Faery Tale 90 DM, Sword of Vermillion 100 DM, Fatal Lab. 60 DM, alle Module mit dt. Anl. Tel. 030/8825137

Verk. MD + Power Joypad, auch einzeln abzugeben, 52 tolle Games zum MD. Tel. 04441/81985 Andre von 14-19 h

Verk. S. M. Drive + Extra Zub., 40 Spiele. Verk. Module für Master System, Famicom etc. Tel. 0431/641670 ab 18 h

Verk. MD + 2 Pads, 14 Games, Sonic, MM1, Quackshot, EA-Hockey, Deseristrike, Warsong, Shining in the Darkness, 800 DM, (neuca, 1800 DM) auch einzeln. Tel. 05375/1039 Christopher

Verk. Megadrive mit 3 Spielen (Sonic, Quackshot, Super M. GP.) nw. für 450 DM, S. Christ. In den Ellen 3. 3565 Breidenbach, Tel. 06465/4503

Verk. MD-Spiele: Phelios 40 DM, Atomic Robo Kid 50 DM, Strider 50 DM, Castle of Illusion 60 DM, alles jup. 100 % o.k. Tel. 05527/2651

Tausche Quack Shot US und Super S., suche Jordan VS Bird und Super M. GP. Tel. 02064/33598

MD: Habe Th. Force III, Elemental Master, Quackshot, Phelios, M. GP., Sonic, Shadow Dancer u.a., suche Aleste, PGA Tour, EA-Hockey, Two Crude Dudes, Rambo III, alles anbieten. Jörg Sent, Eiselstr. 138, O-6502 Gera

Verk. MD (RGB), 4 Spiele u.a. Sonic, CD-ROM, 2 CD's (Sol Faece, Death Bringer), 2 Joysticks, RGB-Mon., (NP 2200 DM), orig. verp. 1500 DM. Tel. 0551/42540 Collin

Verk. Shining in the Darkness 75 DM, Castle of Illusion, Revenge of Shinobi je 50 DM. Tel. 08841/5635 Jürgen

Wahnsinn! Wo gibt's denn sowas? MD, Shining, PGA, EA-Hockey, Starlight, insgesamt 14 Module für sagenhafte 999 DM. Tel. Michael 06421/46123

Verk. MD + 14 Games Sonic, WB 5.3, EA Hockey, MM1, Shining i. D., Warsong, Desert Strike, Stror., Bird, Quackshot, usw. ca. 1000 DM (NP 1800 DM). (Auch einzeln). Tel. 05375/1039 Chns

Verk. MD und GG Spiele. Suche Spiele für SNES. Verk. F-Zero und Pilot Wings. Tel. 02822/52527

Verk. 18 Top Mega-Drive Spiele (z.B. Sh. Dancer, Phantom Star II + III, Strider, Aleste, Th. Force III, SW. of. Ver., Shining, Marvel Land), spottbillig. Tel. 02266/1360

Super Thunder Blade, Speedball II, Baseball, Winter Challenger, Rigs of Power, Decap Attack, Jamespond II, Alles zum Tausch. Verk. GB + 5 Module + Akku. Tel. 05376/1222

Verk. für MD: Shining in the Darkness dt. 75 DM, Gynoug.jp. 50 DM, Streets of Rage US 70 DM. Suche Wonderboy I für MS31/3703

Verk./Tausche Alien Storm, Hellfire gg. F-22 u. Warsong, Long Raiser o.a., tausche: GB + 6 Games gg. 3 MD-Games: Jens Scheutler, Geuñitzer Str. 46, O-4900 Zeit

Verk. MD + 6 Spiele wie Wonderboy V, Batman, Moonwalker, PGA Golf, Altered Beast, Axis für 400 DM. Verk. Ph. Star II, S. Shinobi, Mickey M., Tel. 089/3544048 eb 17 h

Verk. MD + Zub. jep. PAL, Spiele Marvel Land jap., Quack Shot amerik., 260 DM und GB + Zub. + Spiele (Dr. M. + Tetris) 140 DM. Suche Super Famicom. Tel. 089/804704

Verk. Mega Drive RGB mit 14 Modulen (Desert Strike, EA Hockey, Quackshot usw. für 650 DM). Oliver Rumpel, Gartenstr. 12, 7204 Wurm-lingen. Tel. 07461/6955

Biete Mega-Drive Games Super Shinobi, Castle of Illusion, Hellfire, Ishido. Tel. 02156/8193

Verk. MD mit 4 Spielen (EA Hockey, Shadow Dancer, Alien Storm und Altered Beast) zum Preis von 400 DM. Tel. 0211/227311 Oliver

Verk. Mega Drive nw. mit 1 Joypad und Spiel Budokan für 290 DM VB. Tel. 07951/25704

Verk. MD + 2 Joypad + Quackshot, John Madden 92, Roll., Thunder II, EA-Hockey, D.D., Sanyo, Color TV 500 DM. Tel. 08191/10951, 8080 Fürstenteldbruck

Verk. Suche Mega Drive 1, 1 Joypad, RGB-Kabel, Netzteil, Japan-Konsole für 150 DM. Tel. 02858/1684

Verk. Mega Drive + Mon. (Philips M8833) + 2 Sega Pads, Joysticks, Netzteil, Game Adapter, 100 % o.k., 5 Monate alt, NP 1069 DM für VB 695 DM. Tel. 09923/1919

Verk., kaufe, tausche MD-Spiele, suche Chuck, Rock, Tazmania, Gaias Y's III, Aeroblasters, Elemental, Master, Dungeons & Dragons. Tel. 07930/1790 Thomas

Tausche Master-System II mit 5 Spielen gg. MD, Lasse Christian. Tel. 04661/8672 ab 18.30

Verk. MD mit 4 Spielen (Sonic, EA Hockey, Shadow) und 2 Joypads für 400 DM. Tel. 02041/54252

Verk. MD mit 6 Spielen. Preis VB. Tel. 0791/47215 ab 16 h

Verk. + tausche Spiele. Habe Wonderboy V, Immortal, Gynoug, Phantasy Star II, Sword of Vermillion, Road Rash etc. Suche Phantasy Star III, Lemmings u.a. Tel. 07805/59328

Verk. MD jp. mit Arcade, Power Stick, J.M. American Football, Shining in the D., EA Hockey, Sonic, Mickey Mouse, Castle of Ill., u. Quack Sh. für 600 DM. Tel. 069/561488

Tausche: M.D. + Famicom Spiele habe: Adams Family, Hellfire, Chuck Rock, Mus., tausche auch: GB + Game Gear Spiele. Ab 18 h Tel. 07022/48690

Verk. MD + 3 Joypads + 6 Top-Games, Preis VB (nicht unter 300 DM) oder tausche gg. SNES mit 2-3 Games am besten dt. Vers. Tel. 02564/32946

Tausche C 64 II, LW 1541 II, Datas., Joys, Reset, Mega II, Soft aut Disk und Kass., gg. MD mit Zub., Dennis Krüger, Str. 104, O-2051 Basedow. Tel. Gielow 543

Verk. MD mit 6 Super Games und Zub., kpl. nw. Preis VB. Philipp Eyssele. Tel. 07022/51419, verk. auch Lynx m. 2 Games + Zub.

Suche MD Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. MD dt. 2 Joypads mit 8 Spielen (Quackshot, Sonic, Castle of O., Altered B., Shining in the Darkness, Ghouls'n Ghosts, Columns. Tel. 05163/6218

Verk. MD (PAL + RGB) + Prof. S. Shinobi, After Burner II, Shadow Dancer, Phelios für 550 DM. Tel. 06152/62551 von 14-18 h

Verk. MD+ 10 Topmodule, 3 Joypads (z.B. Sh. in the Darkness, EA Hockey, Quackshot, Sonic, Aleste, Mickey I., Gynoug...). Tausche SF und Neo Geospiel. Tel. 07545/6561

Sega Mega Club! Wir verleihen Spielmodule auch auf dem Postweg an in der ganzen BRD. SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Verk., kaufe, tausche Module für Famicom, Super NES, Megadrive, PC-Eng., Neo-Geo, Gamegear, GB, Lynx Verk. Neo Geo. T. 0891/403732



Verk. Mega Drive mit Soundwackelkontakt 1 Jahr alt, mit 8 Spielen für VB 450 DM. Tel. 08092/22518 ab 16.30 h. Oliver

Verk. MD-Spiele: Golden Axe II, Toe Jam, Earl James Pond II, Exile, Phant. St. III gg. NN. Tel. ab 19 h 0911/640704

Verk. MD m. 3 Spielen EA Hockey, Shining Streets of Rage, Joypad, und Power Stick für VB 420 DM. Tel. 04121/72582 Thomas

Verk. MD, 2 Pads, A. Beast, G'n. Ghosts f. 200 DM, verk. dazu auch noch andere Games (EA-H, M. GPM Star Control, Road Rash u.a.), Ch. Hader, Lutherplatz 11, O-4020 Halle. Tel. 0345/45768

Verk. Module (alle dt.) Altered Beast 20 DM, Castle of Illusion, Arnold Palmer Golf je 35 DM, Phantasy Star II 50 DM, Rail Schmielzig, Georg-Schwarz-Str. 132, O-7033 Leipzig

Tausche, verkaufe, kaufe MD Spiele, habe 15 Spiele, Suche: Advanced Military Commander. Tel. 0341/283345

Verk. oder tausche Mega Drive und Neo Geo Module. Fur MD: Silme World, Dahnai Balman, Marble Madness dt., Vapor Trail, u.a. 17-20 h. Tel. 069/373956 Ralf

Verk. Wonderboy 60 DM, Starlight 60 DM, Faery Tale 40 DM. Tel. 07041/83477 nicht vor 13 h

Verk. MD mit 8 Games z.B. Wonderboy V, Fantasy Zone, Kid Chameleon, 100 % o.k., für 650 DM. Tel. 030/3015635 auch VB

Teusche Ghoul's n' Ghoul's - Winter Challenge, Super Thunder, Blade Loom, Last Battle, PGA Tour Golf, suche Mike Ditka und Joe Montana, Football I und II. Tel. 02642/23123

Tausche für MD Gynoug, Shinobi und Wonderboy III gg. Jordan U. Bird oder Devil Crash. Tel. 04186/5217 Florian

Tausche MD Spiele Immortal, Forgotten W., Rambo III, Alien Storm gg. M & M, A-Trein, Shining Force, Desert Strike, Populous II. Tel. 0231/521696 Bernd ab 18.30 h

Verk. f. MD: Super M. GP 60 DM, Winter Challenge 60 DM, Desert Strike 70 DM, PGA Tour Golf 70 DM, kpl. für 210 DM. Jörg Braungard, Johann-Glockenstr. 6, 7913 Senden 1

Verk., kaufe MD Module: Biete ca. 80 St., auch Konsolen, Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth. Tel. 0911/794515 ab 12 h

Verk. MD + 2 Joypads, 10 Spiele, Sonic, Musha, Streets of R., EA-Hockey, Dick Tr., E-Swat, Strider..., für 850 DM VB. Tel. 02934/1008 oder 1206 ab 16.30 Thorsten

Verk. MD inkl. 2 Joypad, Shadow, F-22, für 300 DM oder tausche gg. Super NES mit Joypad und Mario (18-20 h). Tel. 041/443753 Schweiz

Verk. SMD Spiele 180 DM, Module Shadow D., Mickey M., Eswat, Alien Storm, Magical Hat je 20-40 DM. Suche f. A 500 DSA + M+M III. Tel. 05229/574 ab 17 h. Holger

28 MD-Spiele zu verk., EA-Hockey, Rambo III, Fantasia, Desert Strike, u.a. (KShot, Bareknuckle, Aero Blaster, Gynoug, WM Football). Tel. 0441/682442 Marco

Verk. M. M. I, James Pond II, Strider, E-Swat, Afterburner II, Altered Beast, Dick Tracy j.p., u. Crackdown j.p. für insg. 280 DM. Tel. 04223/1573 Thorsten

Dringend! Suche Battle Squadrow, Stormland, Steel Empire, Biete: Desert Strike, Kid Champ, Verk. Eswat, Elem. M., Super T., Phellos, Whip Rush, Darius. Tel. 06836/5847

MD: Hellfire j.p., Gynoug j.p., John Madden dt., M. GP dt., suche Aleste, Aeroblast, Gaiaras, Devilcrash, Budokan, Super S., Ouackshot, Mickey f. Jörg Senf, Eiselsstr. 133, O-6502 Gera

MD: Hellfire, Gynoug, John Madden, Super M. GP., suche: Aleste, Aeroblast, Gaiaras, Streets of Rage, Two Crude Dudes, Super S., Budo., Ouackshot u.a. Jörg Senf, Eiselsstr. 133, O-6502 Gera

Achtung! Österreich-Verkauf: 1 Jahr alten MD mit 29 Spielen, Mon., Arcade, Powersticks, usw. geeignet für j.p. und dt. Module. Tel. 06541/7308

Kaufe, verk., tausche alles für MD, PC-Engine, Super NES, Famicom, Game Gear, kaufe auch Bestände. Tel. 09331/651 Christian

Verk. Sega MD, Netzteil, Joypad, Sonic, EA Hockey für ca. 275 DM, P.S. MD + Module sind dt., verk. Game Gear + Columns, Shinobi, Out-run und Netzteil 250 DM. Tel. 0203/705296

Verk. dt. SMD, 2 Pads, J-Adapter u. 14 Games (1-P.), tausche außerdem MD-Spiele gg. S-NES Spiele (Joe n' Max u.a.). Tel. 09948/428 Ruper Schilbach, Eschenweg 4, 8491 Eschlkam

Verk. Road Rash, Golden Axe II, Shining in the D., King's B., Raiden, James Pond, Populous je 55 DM, Space Har. II, Lt. Alt Beast je 35 DM. Tel. 04627/1618 Stefan

Ankauf und Verkauf von Mega Drive Spielen, große Auswahl ab 40 DM. Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Kaufe, tausche und verk. alle Module fürs Mega-Drive und Super-NES. Habe immer die neuesten Spiele parat. Tel. 05207/4742 Marc

Verk., tausche brandneue MD-Games, Chuck Rock, Ph. Star II, Sonic, Jordan US Bird, Jew. Master, M. GP, Oly. Gold, Midnight Res., Bulls, usw. Tel. 09378/501 Raimund

Verk. John Madden 9240 DM, Warsong 50 DM, NHL Hockey 40 DM, Shadow Dancer 30 DM, in bestem Zustand. Tel. 02204/67331

Vk. MD-Spiele, F22, Populous, Desert Strike, Road Rash, Sonic, Thunderforce II, Superhunderblade, Out Run, Strider, Ghoul's n' Ghosts je 70 DM. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Mega Drive j.p. mit 23 Modulen, XE1, Joystick und Joypad für 700 DM zu verk. Tel. 02841/56814

Tausche, verk., MD-Module: T. Mania, Toki, Crude Buster, Kid C., Splatterhouse, Might + Magic u.v.m. Tel. 069/364183 Christian, bitte nur 17-19 h

Verk. MD Games, E-Swat 45 DM, Castle of I. 70 DM, Ghoul's n' Ghost 70 DM, Wrestle War 50 DM, alle 100 % o.k. und dt. Tel. 09187/6876

Verk. MD + 2 orig. Joypads und 5 Spiele, Desert Strike, EA Hockey, Road Rash, Eswat und Sonic für 500 DM nur kpl. schriftlich an: Michael Traut, Ringbergstr. 22, O-6019 Suhle

Verk. für MD: Kid Chamel., Ver., Arrow, Flash, Twin Hawk, Alex Kld, Curse, Zero W., Fire Mustang, M. Land, Dino Land, Suche Pacmania, Desert Strike. Tel. 0731/76634

Suche d. Rainbow Islands, Toki, Chuck Rock, Zahle auch gut. Habe noch Hellfire, S. Shinobi, EA-Hockey, suche f. d. PC-Engine Dr. Saber, Raiden, T., oder CD's. Habe noch R-Type, W.C. Tennis, D. Blue, F. Soccer, Tel. 08677/64397

Verk. oder tausche Ouackshot j.p. und Super S., verk. für Amiga Kings Duest V und Monkey Islands I + II. Preis VB. Tel. 02845/69082 Daniel

Verk. MD j.p. 60 Hertz und 2 Joypads, 8 Topspiele mit Netzteil für 570 DM. Tel. 08143/8479, Am Bichelberg 14, 8031 Würthsee, Nähe München

Verk. MD/GB-Spiele MD: Wonderboy III 20 DM, Aero Blaster 40 DM, M. Maus 160 DM, GB: Fortress of Fear 20 DM, Castlevania 40 DM, Nobungas Ambitionen 50 DM. Tel. 07361/44454

Verk. MD Module und Sega Master System Module. Tel. 04521/71497 dt. ab 17 h Andreas

Suche ständig neue Spiele für das MD. Vor allem Strategie- und Rollenspiele, sowie Simulationen. Habe gute Spiele zum Tausch. Tel. 06438/6931

Verk. für MD: Shining in the D. dt. 90 DM, Gynoug j.p. 65 DM, Suche Golden Axe II, suche S. S., tausche auch. Lasse handeln. Tel. 09371/3703 Jonas

Verk. folgende MD Games: Sonic Populous, Ouackshot, Buck Rogers, tausche auch gg. Starlight, Speedball II, Desert Strike. Tel. 02371/41388 Christian

Verk. Sh. In the D., Ouackshot, Castle of I., Toki, Budokan, Dick Tracy, Forgotten Worlds u.a. Tel. 0671/43316

Tausche, suche, kaufe, habe D. Duke, Might + M., Phant. St. III, Fantasia, suche Kid Chameleon, Wonderboy V dt., Chuck Rock, Warsong, Desert Strike, Fata L. Tel. 05371/57949

Verk. GV 1/4 Jahr alt, 100 % o.k., ung. verk. m. Tetris, Kid Icarus, Tiny Toon, Mario und Gargoyles Quest und Tennis, verk. nur kpl. für 340 DM. Tel. 09133/2500 Sebastian

Verk. GB mit 6 Spielen und Tasche für 300 DM, Versandkosten. Evtl. auch Tausch gg. Game Gear mit 3 Spielen. Tel. 06231/2597

Verk. Crystal Quest für 35 DM, ohne Orig. Verp. mit engl. Anl. NP 50 DM. Tel. 09406/706 Florian

Verk. nw. Gameboy mit 9 aktuellen Spielen. Akkupek, Netzteil, in einem für 385 DM. Tel. 02248/3858 verl. Arno ab 14 h 02248/3858

Verk. für GB: Probotector 35 DM, Nemesis 25 DM, Parodius 50 DM oder tausche gg. Final F., F.F. Adventure Tel. 02334/52975 Aki

Tausche Operation Probotector gg. Batman II, Gremilins II, Andreas Geschwendner, Arman-spergsir. 5, 8 München 90. Tel. 089/644771

Verk. GB mit Lupe und Licht und 22 Superspielen m. Verp. u. Anl. z.B. Turtles II, Tiny Toon, Batman II, Parodius, Dick Tracy, Double Dragon II, Dynablast, nur 1000 DM. Fortanz Marc, In der Schillzage, 2830 Berzum

Verk. GB + 4 Spiele für 170 DM. Tel. 07942/8102 ab 17 h

Verk. NES u. GB mit Spielen und Zub., Preisliste gibt es bei Simon Eckhardt, 3057 Neustadt 1, Kreuzstr. 3 oder Tel. 05034/4830

Verk. GB Spiele: Tennis 25 DM, Kung Fu 30 DM, sowie nw GB Modul mit 6 Spielen z.B. SML, S. Contra, Castlevania etc. VB. Tel. 0711/3701230

Verk. neuen GB (Garantie), mit 6 Super Spielen (Monopoly, Turtles II, R.C. Pro-Am etc.) nur zus. NP 540 DM VB 450 DM. Tel. 0221/414376 Mike

Verk. GB mit 12 Spielen z.B. Balman, Double Dragon II, Final F., Adventure Simpsons, usw. für 450 DM. Tel. 06172/83370 Maxi

Verk. GB + Tetris, Tennis, Super Mario und Gamelighi für 120 DM VB. Tel. 089/8345348

Verk. NES Super Set + 3 Spiele Kass. und 10 Spiele + Zapper und 1 Spiel FP 850 DM, NP 1600 DM. SMB III, Turtles II, Simpsons, Gradus, Mega Man III, Castlevania, Tel. 030/3933574

Suche Tennis, biete bis zu 30 sFr oder tausche gg. Shadow Warriors mit Orig. Verp. Tel. 056/215281 CH ab 19 h

Verk. 2 Wochen alte GB-Module zu je 35 DM, Ghostbusters II, Caesars Palace, Tecmo Bowl, Motocross Mimacs, Chessmaster, Super M.L. zu je 25 DM. Tel. 08035/3500 Matthias

Verk. GB mit 15 Spielen und Zub. für 1000 DM. Näheres bitte erfragen. Tel. 0821/481712

Verk. GB mit 6 Spielen und Gameboykoffer für 320 DM VB. Tel. 0441/601866, verk. außerdem def. Super NES an Bastler gg. Höchstgebot

Verk. meinen Gameboy mit 22 Spielen und Batterieset für 800 DM. Spiele einzeln für 30 DM, Game Boy einzeln für 90 DM. Tel. 06172/84880 Christian

Gameboy + 4 Games 220 DM, Game Gear + 3 Games 330 DM. Tel. Thomas 02941/22590

Verk. GB + Game Light und 4 Spielen (Simpsons, Tetris, Super MarioLand, Spiderman, für 280 DM, verk. auch einzeln. Tel. 07452/3216 ab 18 h

Verk. Battle Unit Z., Qix, Golf Radar, Mission, Alleyway, Kwirk je 30 DM und Game Light für 150 DM. Tel. 06172/84880 Christian

Verk. nw. GB mit Tetris und Hook für 100 DM VB. Außerdem für PC Castles u. A320 evtl. Tausch. Tel. 08041/9307 ab 14.30 h

Verk. GB mit 2 Spielen Tetris und Gargoyles Quest und Lautsprecher für nur 150 DM. Tel. 08403/759 Dieter

Verk. Super Kick Off 3 Mon. alt, zu 45 DM, Side Pocket zu 25 DM, alles zusammen für 65 DM, alles 100 % o.k. Tel. 0711/281210 Dominik von 17-19 h

Verk. NES + Super Mario III, Icedimber, RC Pro AM und ein Extra Drucker, 100 % o.k. für 220 DM, auch einzeln. SMB III 60 DM. Tel. 07361/34280

Suche Game Boy Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. GB mit 7 Spielen (F1, SML, Super RC, Castlevania.) 4 Spiele Adapter, Koller, Game-Light, Akku, Netzteil, VB 500 DM. Tel. 02271/61296 Jens

GB + 5 Spiele zu verk. + GB Carry All, 4 Spiele Adapter 100 % o.k. Preis 300 DM. Tel. 07152/41987 Melanie

GB inkl. Tetris u. Ong. Zub. + Super Mario Land Race, Tennis, Gamelighi für 260 DM. Tel. 0731/31279

Verk. Kwirk, Burafighter, Castlevania, Duck Tales, R-Type, Solarstriker, Skate or Die, Roger Rabbit, alle 30-40 DM. Kai Beumann, 6451 Hammersbach 2, Taunusstr. 10

Verk. für GB King 200 30 DM, World Cup 30 DM, Goll 30 DM, Super MarioLand 30 DM, 2 Spiele zus. 550 DM. Tel. 02664/6908 ab 19 h

Tausche Kung Fu Mester und Turtles gg. Chessmaster und R-Type, bitte schriftlich an: Kai Lampe, Bernerstr. 40, 1 Berlin 45

Verk. GB + 4 Spiele (Spiderman, Super M.L.) für 200 DM. Tel. 07033/33443

Verk. GB Spiele: Kwirk, Mega Man, Nemesis, Double Dragon II, Super Hunchback zu je 45 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 h

Verk. GB kpl. 130 DM, Piper Dream Q-Billion je 40 DM, F.1 Race 45 DM, 4 Pl. Adapter 20 DM, Burafighter 40 DM, Spiderman 40 DM. Tel. 06181/83718 Marcel

Verk. GB + Gamelighi mit 9 Games (Parodius, Salomons Club, Probotector, Castlevania II, Tiny Toons usw.) NP 750 DM, VK 450 DM. Tel. 09921/5730 Martin

Suche Qix, tausche gg. F1-Race, Kwirk (beide 3 Monate alt, 100 Pro. erhalten, mit 4 Spielen, Ad. Packung, u. Anl.) Tel. ab 18.308652/62820 Marlin

Kaufe GB-Spiele nur mit Anl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hübner, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB + Tetris, Super Mario Land, Dialogkabel, Kopfhörer, Anl. für 120 DM, verk. NES mit 4 Spielen für 210 DM. Tel. 02241/45034 Gregor

Verk. GB mit 7 Spielen (S. Mario Land, Nemesis, Final F., Kwirk). Preis VB. Tel. 05371/57676 14-18 h

Verk. für GB: F.F. Legend II, Kid Icarus, Buraifighter, oder tausche gg. Pelman, alles 100 % o.k. Tel. 02327/71373

Verk. für GB: Marble Madness 35 DM, Fortress of Fear 20 DM, Duck Tales 35 DM, Kid Icarus 40 DM, Wimmer Kerslin Tel. 08571/8915

Verk. GB mit 10 Spielen, z.B. Simpsons, WF Super Stars, Fortress of Fear für 350 DM. Tel. 089/5701379 ab 18 h

Tennis zu verk. Orig. verk. 1 Monat alt für 20 DM, Philipp Brösewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/86922

Verk. NES incl. 2 Joypads und 6 Topspielen (Mario 1-3, Chip und Chap, Little Nemo, Shake Rattle) für 575 DM, NP 680 DM. Suche noch Power Plays 6/89-90. Tel. 07042/77395 Martin

Tausche die GB Spiele Godzilla, Super Mario L., Balloom, Kid, Double Dragon, Duck Tales usw. suche Adventures Island, Ingo Zehntrichter, 9815 Kolbnitz. Tel. 04783/2173 Österreich

Suche GB + Module, NES-Module, dt., S. NES, kaufe evtl. auch ganze Modulanlagen auf. Tel. 04521/71497 ab 17 h. Andreas

Verk. GB-Module mit 64 Spielen j.p., für ca. 500 DM nur in Japan erhältlich. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1. Tel. 05832/2312 19-20 h

Verk. GB (Ton nur über Kopfhörer) mit 4 Spielen: Tetris, SML, Fortress of Fear, Dr. Mario, Adapter VB 250 DM, NP 360 DM, per NN. Hanel, Sachsenstr. 26, O-8705 Ebersbach 3

Verk. GB mit 4 Games und Game Light für 240 DM. Tel. 02773/6969

Tausche jede Menge GB-Spiele: Suche Sneaky Snakes, Tail Gator, Gameboy Wars etc, tausche auch gg. Neo Geo, Mega Drive und Super Nintendo Spiele. Heiko Tel. 04936/7036

Verk., tausche Batman, Duck Tales, Turtles, Snow Bros., Little Ninja. Tel. 07946/8242 nach 17 h.

Verk. ein wiederaufladbares Batterieset mit Netzteil für 40 DM inkl. Porto und Verp. NP 70 DM. Tel. 07031/277646

Suche Spiele für GB u. NES Konsole in größerer Anzahl. Nehme evtl. auch den Gesamtbestand mit HB oder Konsole. Tel. 0641/84874 Nechmittags

Verk. GB mit 5 Spielen, wiederaufladbares Batterieset mit Netzteil für 250 DM. Tel. 089/836282

Verk. GB mit 4 Spielen Fortress o.F. Super Mario L., Goll G. Quest für nur 220 DM mit Zub. Tel. 0221/785660 Verk. die Spiele auch einzeln

Suche Chessmaster VB 35 DM, Peter Pichl. Tel. 030/5622685

## Game Boy

Kaufe, tausche GB, Lynx, Game Gear, Master System Spiele. Suche def. Geräte aller Systeme. Tel. 0821/487608 ab 18 - 21 h

Verk. GB incl. 7 Spiele Tetris, Megaman, Skate or Die, Fortress of Fear, Spider-Man, Gargoyles Quest, Probotector zus. VHB 400 DM. Tel. 06151/593570



## Game Gear

Verk. Game-Gear mit 4 Spielen Sonic, Mickey usw. und AC-Adapter für 450 DM. (2 Monate alt), tausche auch gg. Super Nintendo oder Mega Drive + 1 Spiel. Tel. 07361/72637

Verk. Sega Game Gear mit Columns und Shinobi, Netzteil und WideGear für 200 DM. Tel. 089/6123536 Markus ab 17 h, nie gespielt

Stop! Verk. meinen Sega-GG incl. Netzteil, Akkus, Orig. verp., und 6 Top Module, Mickey Mouse, J.M. Football usw., 500 DM. M. Kipp/ Schillerstr. 7, 2930 Varel

Verk. GG + AC-Adapter + MG-Converter, (Phant. S., Sonic, Populous, Golden Axe) + 4 Spiele, Colum., Wonderboy, Shinobi, Aleste f. 785 DM (NP 1100 DM) auch einzeln. Tel. 04154/ 6739 Martin

Verk. G. Gear mit Sonic, Cr. Warriors, Baseball, D. Duck Tales, Netzteil, für 400 DM. Schreibt an: Thomas Gubik, Fr.-Ebertstr. 9/16, 7032 Sindelfingen

Verk. GG + Columns + Shinobi, Netzteil für 180 DM. P. Kordonias, Hanauer Landstr. 41, 6 Frankfurt 1. Tel. 069/491895 (Suche auch Famicom)

Verk. Sega Game Gear mit Sonic, Shinobi, M.M., Colum., und G-Lock, zu einem Superpreis. 310 DM, (NP 650 DM). Tel. 09851/7633

Verk.: Game Gear + Netzteil, Mastergear, 1 Masterspiel für 199 DM. Tel. 0551/42540

Stop! Verk. GG mit 4 Spielen, Columns, G-Lock, M. GP, Sonic 299 DM. Tel. 0211/553733 Maik

Verk. GG mit Netzteil, Akkupack, 6 Spielen, Sonic, Columns, M. GP, Outrun, Mickey Mouse, Leaderboard, Golf nur kpl. VB 489 DM. Tel. 07930/1790 Thomas

Verk. Master Gear Con., Sonic für Master System. Tel. 0211/6799298

Verk. GG für 180 DM, G-Log für 50 DM, Castle of Illusion 50 DM, alles zus. 270 DM. Tel. 08142/ 54969

Verk. GG mit Columns, Sonic, Super M. GP, Netzteil für 300 DM. Tel. 069/561488

Verk. 2 Mon. alles Game Gear mit der Tasche und Sonic Orig. verp. und mit Garantie! VB 2200 G.S. Wlen. Tel. 0222/9828650

Verk. GG + 4 Spiele (z.B. Sonic...) Netzteil, für 330 DM (100 % o.k., 3 Monate alt). Tel. 16-21 h 08505/1850 Stefan (Per NN)

Verk. GG 2 Monate alt, 5 Games, 1a Zustand, (Shinobi, Mickey Mouse, Wonderboy, Pengo, Com.) 400 DM VB, nur kpl. Tel. 08407/8485 Nur Nachmittags

Verk. Castle of Illusion für GG, NP 80 DM, VB 40 DM. Adrian Fischer, Tel. 04152/76882

Verk. GG mit Netzadapter + Geert Gearkabel und den Games GG, Shinobi, Castle of Illusion, G-Log, und Columns für 450 DM, alles last neu und 100 % o.k. Tel. 09187/6876

Verk. GG 2 Monate alt, 100 % o.k., Garantie. 5 Spiele, Master Gear Converter, 2 Game-Gear Spiele, 3 Master S. Spiele kpl. 355 DM. Andre. Tel. 09721/86973

Suche einen LCD Bildschirm für GG oder det. GG Display, müßte i.O. sein. Tel. 089/1493248

GG mit 10 Spielen für 650 DM VB, 1 Cass. mit 10 Spielen für GG g. Gebot, mind. 180 DM, 1 Cass. für GB mit 40 Spielen gg. Gebot mind. 200 DM. Tel. 09560/320 Thomas

Verk. 100 % o.k. europ. Game Gear mit Columns, Shinobi, Dragon Crystal für 280 DM VB, Verk. auch EOB II für 60 DM. Tel. 0261/52921 Thomas

Verk. GG + Columns + Super Shinobi + Mickey Mouse, 100 % i.O. für 300 DM. Tel. 0203/ 490297 ab 18 h Marcus

Verk. GG-Module, Olympic Gold, Sonic, Donald, Phantasy Zone, Chessmaster, Ax Battler etc. Tel. 07805/59328

## NES

Suche gut erhaltenes Mega Man I für NES zum halben Preis. Tel. 07425/7767

Verk. NES + Advantage u. Infrarot Controller, 12 Spiele (SMB 1-3, Zelda, Megaman III, Castlevania, Probotector, Metroid, Kid Icarus...) für 720 DM. Tel. 0711/5282797

Tausche Simons Ovest, Chip + Chap, Megaman III, Izelda, A Boy and his Blob gg. Turtles II, Batman, Megaman II, Defender o. I. Crown Digger. Tel. 06081/42598 Jan

Spottpreisp. NES mit 9 Spielen (Turtles, Bayou Billy, Double Dragon II) für lächerliche 450 DM. Tel. 04153/53558

Verk. NES mit Top Spielen fast neu! Nur 300 DM (auch einzeln). Jakob Siegel, Panoramastr. 64, 7303 Neuhausen. Tel. 07158/5850 14-22 h

Verk. NES-Spiele und NES (Zelda I + II, Metal Gear, SMB I + II, Life Force, Airwolf, Cobra T., Robowarrior) Liste anfordern. Ab 5 Spielen Rabatt! Tel. 04185/4525

Verk. NES Superset kpl. 2 Mon. alt, mit Mario III, Mega Man II + III, Spieleberater, Preis VB. Tel. 06128/6948. H. Grosser, Weiherwiese 13, 6270 Idstein 1

Verk. NES mit 12 Superspielen. Tel. 0203/ 741361

Verk. NES mit SMB1, Maniac Man., Gauntlet II und Bigfoot. Schreibt an Erik Bankert, Kirchstr. 12, O-8103 Ottendorf. Tel. 035205/3738

Tausche Fakanadu gg. Battle of Olympus. Tel. 003287/653199

Verk. NES + 17 Games (z.B. SMB1 + II, Metroid, Metal Gear, Zeldat I + II, Kid Icarus, u.a.) Zub., 2 Joypads, 1 Quickjoy, 16 NES Clubzeitungen, alle Games mit Anl., VB. Tel. 06773/1073

Verk. NES-Konsole incl. Gradius, desw. die Spiele Wrath of the Black Manta, Kabuk, Quantum Fighter, A Boy and his Blob, Maniac Mansion. Tel. 0202/507960

Verk. NES Super Set mit World Cup, Tetris, SMB 1-3, Ni. 5 Joystick, Game-Boy-Spiel gratis für 199 DM. Tel. 09822/5777 Christian

Verk. NES Games: Gauntlet II, Simpsons, Zeldat I + II, Wrestlemania, Duck Tales, Mega Man II, Turtles II, SMB II + III, Preis VB. Tel. 09401/ 5518 Alexander 14 h

Verschenke NES mit 5 Spielen (Star Wars, Mega Man II, Simons Ovest, für ca. 400 DM. Verk. außerdem Final F. I und Final F. Adventure f. GB. Tel. 02474/1536

Verk. NES Double Dribble, Robotec, Total R., Track & F. II, V-Ball e 50 DM, Kung Fu, Golf, Superol Road, Gauntlet II, Zeldat je 30 DM, Joy. Advantage 70 DM, R. Silen, Malhenzeile 23, Berlin. (Ö) 1093

Schweiz. Verk. NES mit Advantage und 3 Spielen, Super Mario Bros 1, Mega Man 1, Turtles 1, alles o.k., Preis 295 sFr. Tel. 073/332846 Marco Keller ab 18 h

NES m. SMB 1, Turtles I + II, Mega Man II, Blue Shadow, Kid Icarus, Jackie Chan Kung Fu, Probotector, zu verk. VB 500 DM. Tel. 04532/ 22060 ab 18 h Lars

## Lynx

Neu! Atan Lynx II mit Netzteil und 3 Spielen. Preis VB. Tel. 09342/59510 ab 18 h

Verk. Atari Lynx mit 2 Action Games, Netzteil C. Lynx und Batterien, Preis VB. NW. Philips Eysselle. Tel. 07022/51419, verk. auch M.D.

Verk. Lynx + Blue Lighting + Cal. Games + Checkered Flag + Netzteil für 150 DM, verk. auch C128. Tel. 0561/83907

## Super Famicom

Tausche, kaufe, verk. MD und Super NES Module, habe Final F. II, S. Formation Soccer, War Song, F22 Interceptor, suche: Parodius, Streetfighter II. Tel. 0791/43611

Verk. NES mit 20 Spielen und 3 Heften und verk. auch GB mit 3 Spielen. Tel. 05723/2133 Benjamin

Kaufe, tausche Super Nintendo Spiele, habe z.B. Street Fighter II, Super Battle Tank u.v.a. Tel. 089/676983

Suche S-NES Games: Axelay, Turtle 4, S. Wars für MD, EC-Soccer, Thunder F. 4, habe: NHL, Sohn Madden, Parodius, Golf Links. Nur An- und Verkaut. Tel. 0551/68364 ab 18 h Detlef

Suche S-F., kaufe auch Konsolen und Bestände, Wolfgang Gruner, Cäcilienstr. 3, 5650 Solingen. Tel. 208689

Tausche Super NES mit JB King und Japan Adapter + 5 Spiele (z.B. Streetfighter II, S. Ghoul n Ghosts gg. NeoGeo mit 1 gutem Spiel und Joystick. Tel. 06291/1653 Tarek

Verk. NES, SMB1 und SMB3 für insgesamt nur 145 DM. Tel. 07334/3306

Austria! Kaufe, verk., tausche Super Nintendo & Mega Drive Module! Neuste und ältere Sachen. Gerhard Müller, Mühlgberg 18, 3400 Weidling, Österreich. Tel. 02243/810804

Schweiz! Super Famicom: Suche S-Contre, Zeldat III US, Axelay, Super Soccer, F-Zero, 50 Str, pro Spiel. Tel. 061/616805 Mo-Fr. 19-20 h, Thomas Zumburn bei Basel

Suche Super NES amerik. Vers., Joystick, Zahle gut. Tel. 07143/33909 Pascal verl.

Suche: Super Aleste, Space Football, Street F. II, Super Contra, Off Road, Joe & Mac, Super Soccer, Castlevania, Parodius, Adams F., u.w. über 70 %. Tel. 0911/318341 Jörg

Tausche, kaufe, verk. S-NES Games, suche besonderes Streetfighter II, S. F. Soccer, Pilotwings, interessiere mich aber für fast alles. Tel. 02552/4081

Spiele zu verk., für SNES: Street F. II, Super Tennis, Castlevania 4, F-Zero, Super Mario je 80 DM, für S. Famicom: S. Contra, Formation S., Mystical, je 75 DM. Tel. 0441/601866

Suche Street Fighter II, Turtles 4, Parodius, Hook, Rising Beat, Top Racer, Rival R., tausche + verk. auch. Habe sämtliche Konsolen. Tel. 04627/1618 Stefan

Suche Super Nintendo Euro. Vers., zehle bis zu 230 DM, mit Super Mario World. Tel. 05109/ 3121

# Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninsetenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)



Tausche, verk., kaufe Super Famicom/NES und Mega Drive Spiele, suche 100 % Neo-Geo, verk. noch gut erhaltene Amiga Hefte. Tel. 06104/41969 ab 16 h Alex

Tausche MD + 3 Joypads + den Spielen: Shining, Phantom Star II, Gynoug, Quaksh. Alt., Beast, Wonderboy III usw. gg. SNES + 2-3 Games, ich kann GB drauflegen. Tel. 02564/32946

Tausche, kaufe, Superfamicom Spiele aller Art d., jap. USA, suche auch G.B. Spiele, Philipp Eyssele, Goethestr. 34, 7448 Woltschlagen. Tel. 07022/51419

Tausche, verk. S. NES Spiele, habe z.B. Joe und Mac, F-Zero, Sim City, Adams F., suche Super Ghost'n Ghosts, Super Aleste. Tel. 05502/3556 ab 18 h

Verk(kaufe), lausche SF-und Neo Geo Games, suche z.B. Starwars, Dinosaur, Mariokart, Axelay, Art of Fighting, verk. supergünstig MD + Games. Tel. 07545/6561 13-22 h

Verk., kaufe, lausche Module für Famicom Super NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy, Lynx. Verk. Neogeo. Tel. 089/1403732

Verk. SNES Module: Mystical Ninja, Zelda III, Mario, Parodius, Final F. II auch Tausch gg. Dinosaurus, suche: MD-Module, suche Joystick MD & SNES. Tel. 07195/72637 ab 14 h

Kaufe und tausche Super NES/Famicom-Spiele. Zahle bis zu 60 DM. Tausche auch gg. Megadrive-Module. Tel. 07805/59328

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, Famicom, Super NES, Neo-Geo, PC-Engine, Game Gear, Gameboy, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für Mega-Drive, PC-Engine, Super NES, Famicom, Game Gear, Kaufe auch Bestände. Tel. 09331/651 Christian

Tausche und verk. S-NES Module, Mega Drive Module zu verk., ab. Markus Rief, Kehrstr. 5, 8112 Bad Kohlrub

Verk., kaufe, tausche S. Famicom, MD, PC, E., GG und GB-Spiele: S. Fighter II, Dunk Shot, Top Racer, XE-1 Stick usw. Verk. G. Gear, Spiele. Tel. 07621/74370 14-20 h

Suche für Super NES/Famicom Pilotwings, F-Zero, auch im Tausch gg. Castle Vania 4 oder Super Contra. Tel. 07041/3690

Kaufe/verkaufe Module für SNES, SF, MD, Neo Geo und PC-Engine (nur Kauf oder Tausch). SNES/SF-Module ab 25 DM. Tel. 06131/616625

Kaufe, lausche, verk., Spiele fürs Super NES. Tel. 02504/4819 ab 17 h.

Verk. 4 Spieler-Modul, NES-Max & 2 Standard-Controller für je 40 DM inkl. Porto u. Verp. (NP 70 DM) Tel. 07031/277646

Verk. Final F. für 120 DM oder tausche gg. anderes S. NES Spiel. Tel. 089/7232311 Emil

Verk. NES + US Adapter + 5 Spiele 160 DM. lausche SNES-Spiele, habe F-Zero, Pilotwings, SContra, Castlevania 4, Mario 4, Zelda 3, suche Turtles 4, S. Mariokart, 5 Star Wars. Tel. 060/483445

Suche Super NES, Japan/USA-Adapter, Module: Super Dunkshot, Super Formation Soccer, Pilotwings, F-Zero, auch einzeln. Tel. 06361/8723 Carsten

Kaufe, verk., tausche S-Famicom + S-NES-Module. Tel. Solingen 206889

Kaufe Games + Konsolen für Mega Drive, Neo Geo, Famicom usw. auch Verk., kaufe ganze Bestände. Klaus Rosenhahn, Fischelnerstr. 8, Tel. 02154/40096

Tausche SNES Spiele wie z.B. Hooks, Axelay u.a. US/Jap. Adapter für 15 DM, suche US/dt. Anl. für XE1-SFC. Tel. 08395/7205

T.k. verk. PC Engine und S. Famicom Games z.B. Gunhed, Mr. Hell, Streetfighter II, usw., habe ständig Neuigk., Tel. 05455/578 ab 17 h

Suche und verk. Super Famicom/Super NES und MD Module aller Art z.B. Lemmings, Off Road Racer, Shanghai, Olympic Gold, Mario Kart, Warsong usw. Tel. 06473/1430

Kaufe, verk., lausche Super Famicom Games: Habe: Axelay, Turtles usw., Tel. 04489/6225, 100 % zuverl., verk. alle Games für 70 DM pro Game.

Tausche Super Famicom und Mega Drive + Mega CD Games! Gilbert Brune, Koopmannsweg 6, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/681932 bis 23.30 h.

Suche dt. Famicom + Module, NES + Module, GB + Module, Mega Drive + Module, PC-Engine + Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Kaufe, tausche Super-NES Module (dt. evtl. auch jp. + US) Angeb. an: Sascha Ramali, Nordring 82, 6082 M.-Walldorf

Suche gebr. dt. Super NES mit 1 Spiel, biete 200 DM oder tausche gg. 2 Top MD Spiele, 120 DM in bar, Tel. 09371/3703 Jonas Lasse

Tausche Neo Geo, Super NES, Mega Drive, GB-Spiele. Habe: Last Resort, EA Hockey, Gremlins II etc. Suche News, verk. leicht def. MD-RGB. Heiko Tel. 04936/7036

Verk., kaufe, tausche Spiel für Super NES, Mega Drive, PC-Engine, GB-Gear, Master System, Tel. 04627/1618

Tausche und kaufe Super NES Games, habe Castlevania IV, Smash TV, Acraiser u.a. suche: Streetfighter II, Top Racer, F-Zero u.a. Tel. 0671/43316

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, Famicom, Super NES, Neo-Geo, PC-Engine, Game Gear, GB, Lynx! Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

## Diverses

Verk. 286 AT, VGA-Mon., 640 KB RAM, 3,5 und 5,25" LW, 20 MB Festplatte, Joystick, Mouse, MS-DOS Vers. 4.01, VGA Copy und eine Überraschung. 1855 DM. Tel. 02431/6871

Suche immer def. Konsolen aller Systeme, Suche Lynx II und Mega Drive mit Spielen bis ca. 300 DM (mit 10 Spielen) Tel. 0821/487608 ab 18 h

Suche Konsolen + Spiele für folgende Systeme: Sega Master, Sega Master Drive, Nintendo, PC Engine f. Famicom, Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel. Tel. 0431/641670

Verk. Super NES und Famicom Spiele für 50 - 75 DM. Auch Mega Drive Module für 40 - 65 DM. A.500 Software und Hardware günstig. Tel. 09721/58297 Björn

Verk. NES mit 9 Spielen (Mario I, II, III, Zelda I, II usw.) u. Zub. (Joystick). VB 600 DM (NP 1000 DM). Alles gut erhalten mit Anl. Tel. 05331/26544

Tausche und verk. ständig Mega Drive, PC, S-NES, GB, Game-Gear und Master System Spiele. Tel. 0908/21588

Achtung! Suche dringend sehr gut erhaltene PP-Ausgaben von 1-5/90. Tel. 02191/54337 ab 17 h Carsten

Verk. NES mit 20 Super Spielen (NP 2260 DM) für 1500 DM, alle Spiele mit Anl., Hüllen Super erhalten. Tel. 07191/67837 Holger Ott, auch einzeln

Ausgaben aller führender Computerzeitschriften (ASM, PP, Joker, Happy Comp.) für je nur 3 DM (1986-92) Tel. 0941/66402

Verk. Super Set mit 13 Spielen (Mega Man II + III, Super Mario I, II, III, Turtles I u. II usw.) für 900 DM. Tel. 04342/86339 (Tobias ver.) Alles 100 % o.k.

Suche Sonic Pin (Buttons) o.a. Plns Olympia oder Messe. Tausche, kaufe Super Famicom Spiele. Tel. 0731/601253, PF 1112, 7910 Neu-Ulm

Verk. Neo Geo (RGB + PAL) 5 Mon., 2 Joypads, Memcard 750 DM, Alpha Mission II, Soccer Brawl, Baseballstars 1 je 229 DM, alles kpl. 1350 DM. Tel. 08031/50921 Tobi

Verk. GB-Spiele: Rescue u. Turtles I, verk. MD-Spiele: Phantasy Star II mit Hint Book, verk. auch NES-Spiele (100 % o.k.) Tel. 08631/14984 Neimcke Jörg, Preis VB

Verk., tausche und suche Games für NES Super NES (D-Vers.) und Mega Drive. Verk. z.B. Life Force, Alien Storm usw. Tausche auch GB-Spiele. Tel. 0641/33263 Manuel

Verk. NES + Mario (I, II, III), Maniac Mansion, Superoyad, alles 100 % o.k., u. i. O. Verp. für 300 DM VB. Tel. 08641/3550 Armin ver.

Suche PP Hefte 1/90, 3/90, 4/90, 1/91, 3/91, 4/91, 5/91. Gerd Weingand, Manenhaler Str. 133, 2 HH 26. Tel. 2099688

Amiga Adf! Sammle jetzt Überraschungsfingern + Puzzles von Hippos, Pingos u. v.a., kaufe alle. Michael Bohne, Lauingerstr. 13, 8 München 50

Verk. div. Automatenplatinen. Anfragen: Thura Franz, Magaretenrgürtel 76-80/13/14, A-1050 Wien

Tausche Neo Geo und Mega Drive Module für Neo Geo: Cyber Lip, Nam 1975, Alphamission, suche: Blues Jo., Sengoku I, Robo Army, zahle auch drauf. Tel. 069/379996 Ralf ab 17 h

Verk. NES mit 7 Spielen, Four Score 4, Controller für 450 DM oder Tausch gg. S-NES mit mind. 2 Spielen. Tel. 0231/521696 Bernd ab 18.30 h

Verk. NES-Spiele für je 59 DM, Metroid, Goonies II, Alpha Mission, R.C. ProAm für 49 DM. Tel. 030/6374474 Daniel. Suche auch billiges Sega-Master-System.

Verk. Neo Geo Module, Burning Fight 200 DM, Fatal Fury 200 DM, Magican Lord 150 DM, Robo Army 200 DM. Tel. 07443/5541 ab 18 h

Asmagor! Ein Strat.-Wirtschafts. Briefspiel (Kosten 2,50 DM/Runde). Info gg. 60 Pf. RP antordern bei: Lukas Suchan, Im Felde 19, 7300 Esslingen

Verk. NES Spiele Mega billig, Zelda I + II 80 DM, SMB II 50 DM, Punthout 40 DM, Faxanadu 40 DM, alle 14 Games 450 DM. Paolo & Riccy Ibbi. Tel. 0611/501741

Verk. SMS mit 8 Spielen (Wonderboy I, II, III, R-Type, Gauntlet, Ullima IV, Phantasy Star, Alien Syndrome), alles zus. für 600 DM. Michael, Tel. 0951/55390

Atari 2600 mit div. Spielen und Creaty Vision mit 8 Spielen für zus. 500 DM. Auch einzeln zu verk., Alexander Tel. 030/8119932 Berlin

Verk. folgende Zeitschriften: PP 5/88 - 5/92, Amiga Joker 4/91 - 2/92, ASM 9/88 - 2/90, Amiga Action 9/90 - 4/92, je Stück 3 DM. Tel. 089/756260 (abends anrufen)

Suche Tastatur für A 1000. R. Staedter, A-4656 Kirchham 192. Tel. 0043/76192446

C 64 II, C 64 I, Floppy 1541, 1541 II, 1581 neu, Mon. 1802, Drucker MPS 1230, Disk-Boxen 6 St. voll von über 500 Orig., Geos, Masterdisk, Masterbase, Action Rep. FC III 1750 DM. Tel. 0208/646018

Laser Disk Game System mit Amiga Interface, Dragons Lair, kpl. nw. VB 850 DM, 100 % i.O. Tel. 07524/8263

Verk. NES + 18 Games + Zub. f. 800 DM. G.G. + 4 Games + Netzl. 500 DM, SF + 6 Games + Adapter für 700 DM, tausche auch MD + SF Games, suche günstig Neo Geo + 1 Spiel + 2 Joy. Tel. 04941/7869

Neo-Geo, S. Famicom, S. NES, Game Gear, Lynx, kaufe verk. Tel. 0212/202583

Achtung! Verk. NES Grundgerät mit 14 Spielen und Zub., Tel. 09772/1518 Preis VB

Orig. Spiele + Anwendersort für den Schneider CPC. Viele Raritäten. Liste gg. 1 DM in Bfm, bei Reinald Koderhand, Wippertkirch 1, 7800 Freiburg. Tel. 07664/5676

Verk. PC Engine XE-1 Joystick, Galaga 88, Tiger Heli 200 DM, Mak Konsole 220 DM für Famicom M., Ninja andere je 50 DM. Tausche auch. Tel. 04721/64223

Verk. 24 Nadeldrucker Selkosh SL-80 IP, VB 300 DM. Tel. 0208/893072. Suche für PC das Spiel Wasteland

Verk. GG Cass. mit 40 Spielen g. G., verk. GG Cass. mit 10 Spielen g. G., verk. GB Cass. mit 12 Sp. g. G. Tel. 09560/320 Thomas ab 19 h

Verk. CD-Videoplayer CLD 1500, 12 Mon. alt mit Dragons L., Thayers Q. 950 DM, Thomas Langerl, Haarth-Ring 2, 8621 Grub. Tel. 09560/320 ab 19 h

Suche billige NES-Spiele (Chip 'n Dal, Simpsons, Mario II, Mega Man V), verk. GB mit Akku und Netzeil, 130 DM, O-7543 Lübbenau, Str. d. Einheit 7, Denny Brodorb

Verk. NES + 14 Spiele (Castlevania III, Star Wars, Maniac Mansion usw.) für 750 DM. Auch einzeln. 15-16 h. Tel. 04941/7995

## Kontakte

Suchen Coder und Musiker. Nähere Infos bei: Heiko Kräling, Blumenstr. 9, 3540 Korbach 1

BPC der Club für alle PC-Freaks. Mit Super Clubangeboten und v. mehr. Infos gibts kostenlos bei: BPC-Post, 10 11 49 - 4630 Bochum 1

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele, schickt Liste an: Corinna Erhardt, Dudenweg 12, 8 München 83

Ihr sucht einen Club? Dann seid ihr bei uns genau richtig. Amiga und Atari ST. Dahl Christian, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg

Hello User! Suche Tauschpartner für A 500. Listen an Frank Lauter, Annosir. 5, 5948 Schmalenberg

Habt ihr auch Modulklaue, Betrüger und Lügner sat? Wollt ihr mit einem zuverl. Typen Spiele für sämtliche Konsolen tauschen? Tel. 04627/1618 Stefan

Kaufe, tausche und verk. Neo-Geo Module, suche speziell Neo-Geo Module: Mutallon Nation, Art of Fighting und and. (billig). Tel. 030/3017825 17-20 h

Suche Computereaks für meinen Computercub. Informationen gibl es gg. 7 Schillinge Porto. Im Club integrieren sind Hotline, Monatsdisk, Zeitung, Information, Tausch und Verkauf. Reinhold Walkoun, Roth 4, 4650 Edt

Sega-Mega-Club. Wir verleihen Spielmodule auch auf dem Postweg in der ganzen BRD. SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Double Trouble - Deutschlands ältester Sega Master System und Mega-Drive und Nintendo-Club! Mitglieder aus ganz Deutschland sind willkommen. Double Trouble - Der Club! Tel. 030/6849816

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# CRIME DE

## 1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



### INDIANA JONES 4

Schickt bitte keine Indy-4-Lösungen an die Redaktion!

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Indiana J. and the Fate of Atl.	MS-DOS	94%	6/92	11	(12) Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(13) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(14) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
4	(4) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(15) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
5	(5) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	15	(—) Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
6	(7) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	16	(16) Sim Ant	Amiga	86%	9/92
7	(9) Populous 2	Amiga	90%	1/92	17	(17) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
8	(—) Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92	18	(—) Sherlock	MS-DOS	85%	10/92
9	(10) Civilization	MS-DOS	88%	1/92	19	(18) Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	7/92
10	(11) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91	20	(19) Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92

### AMIGA

**Z**ur Einführung des Super Nintendo, das nun endlich ganz offiziell in Deutschland erhältlich ist, gibt es diesmal die Special-Ecke der besten Super-Nintendo-Spiele. Zum offiziellen Deutschlandpack gehört auch der Superknaller *Super Mario World*, ein Klassiker unter den besten Videospielen. Da außer den Mario-Homelands eine Menge anderer Module erhältlich sind und Nintendos Vorzeigekonsole einen wahren Spiele-Boom erlebt, gibt es alle Spielehits auf einen Blick.

cd

Platz	Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Populous 2	90%	1/92
2	(2) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
3	(3) Silent Service 3	87%	9/91
4	(4) Sim Ant	86%	9/92
5	(5) Sensible Soccer	85%	7/92
6	(6) Amberstar	85%	6/92
7	(7) Fire & Ice	85%	5/92
8	(8) Shadowlands	85%	4/92
9	(9) Dynablasters	85%	1/92
10	(10) Battle Isle	85%	10/91

### ATARI

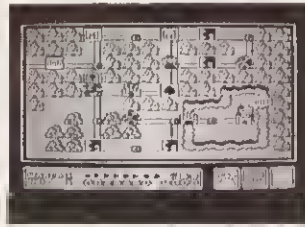
Platz	Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Exile	80%	2/92
7	(7) Flames of Freedom	78%	7/91
8	(8) Rodland	76%	12/91
9	(9) Elvira 2	72%	7/92
10	(10) The Killing Game Show	72%	1/92



# LA CRÈME

# 1

## DIE BESTEN VIDEOSPIELE



### SUPER MARIO BROS. 3

Mario forever: Das neue Super Mario Cart legte die Redaktion lahm.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe
<b>1</b>	(1) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	<b>11</b>	(10) Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	
<b>2</b>	(—) Parodius	SNES	90%	10/92	<b>12</b>	(11) Sim City	SNES	86%	12/91
<b>3</b>	(2) Super Contra	SNES	90%	5/92	<b>13</b>	(12) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
<b>4</b>	(—) Street Fighter 2	SNES	89%	9/92	<b>14</b>	(13) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
<b>5</b>	(4) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	<b>15</b>	(—) Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
<b>6</b>	(5) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	<b>16</b>	(—) Thunder Force 3	Mega Drive	85%	10/92
<b>7</b>	(6) Zelda 3	SNES	88%	3/92	<b>17</b>	(14) Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
<b>8</b>	(7) Formation Soccer	SNES	88%	3/92	<b>18</b>	(15) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
<b>9</b>	(8) Final Fantasy 2	SNES	88%	2/92	<b>19</b>	(16) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
<b>10</b>	(9) Super Aleste	SNES	86%	7/92	<b>20</b>	(17) Mystical Ninja	SNES	82%	6/92

### C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
<b>1</b>	(1) Creatures 2	78%	8/92
<b>2</b>	(2) Bug Bomber	76%	5/92
<b>3</b>	(—) Budokan	73%	10/92
<b>4</b>	(3) Gateway	73%	1/92
<b>5</b>	(—) Catalypse	72%	10/92
<b>6</b>	(4) Pang	71%	10/91
<b>7</b>	(5) Conquestador	69%	12/91
<b>8</b>	(—) Space Crusade	68%	10/92
<b>9</b>	(6) Teenage Turtles 2	68%	2/92
<b>10</b>	(7) World Class Rugby	67%	2/92

### MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
<b>1</b>	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
<b>2</b>	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
<b>3</b>	(3) Wizardry 7	94%	2/92
<b>4</b>	(4) Secret of M. Island 2	92%	1/92
<b>5</b>	(5) Lemmings	92%	10/91
<b>6</b>	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
<b>7</b>	(7) Civilization	88%	1/92
<b>8</b>	(—) Links 386 Pro	88%	10/92
<b>9</b>	(8) SWOTL	88%	11/91
<b>10</b>	(9) Sim Ant	87%	5/92

### SPECIAL

Platz	Titel	Hersteller
<b>1</b>	Parodius	Konami
<b>2</b>	Super Contra	Konami
<b>3</b>	Street Fighter 2	Capcom
<b>4</b>	Formation Soccer	Human
<b>5</b>	Zelda 3	Nintendo
<b>6</b>	Final Fantasy 2	Square
<b>7</b>	Super Aleste	Compile/Toho
<b>8</b>	Sim City	Nintendo
<b>9</b>	Actraiser	Enix
<b>10</b>	F-Zero	Nintendo

## Bad News for Hedgehogs



Neue Welt — neues Glück, jedes Level wartet mit neuen Grafikdetails auf

## ZOOL

Millionen Igel sterben auf deutschen Straßen. Auch die Lotus-Macher-Gremlin möchte gerne einem speziellen Softwarekollegen der Stacheltiere den Garaus machen. Um Segas Igelkönig *Sonic* das Handwerk zu legen, heuerten Gremlins Designer einen Ninja der neunten Dimension an: Zool. Der verummte Igeljäger stellt dem stacheligen Gesellen in der vollen Montur eines Superninjas nach: Venezianische Gesichtsmaske, Supersprungschuhe und Lichtschwert. Doch Zool hat auch innere Werte, denn ohne flinke Bewegungen ist ein Ninja nichts. Da er ein Meister seines Faches ist, hat er ein ganzes Repertoire an Handlungen auf Lager: laufen, springen, mit Händen und Füßen treten, klettern, an Seilen hangeln und wie ein Affe an Mauervorsprüngen herumkraxeln. Zusätzlich kann er dicke Gummigeschosse abfeuern und á la Spiderman senkrechte Wände erklimmen. Zu allem Überfluß kann Zool Ninjamagie nutzen. Beispielsweise den Superhüpfzauber, mit dem er gewaltige Sprünge machen kann, bei denen selbst Heike Henkel vor Neid erblassen würde. Unvermeidlich im Reisegepäck des interdimensionalen Kampfsportlers: "Smart-Bombs", die einmal ausgeklinkt, sämtliche Gegner vom Bildschirm putzen.

Turnt der Kämpfer mal nicht auf dem Boden herum, sondern erhebt sich in die Luft, kann er mit Hilfe seines Spezialkillerschwerts sämtliche

Feinde vom Himmel metzeln. Die Schwierigkeit bei dem kniffligen "Todessprung" ist, wieder festen Boden unter den Füßen zu bekommen. Denn spitze Ecken, Feuer und Nägel bremsen den flugtüchtigen Ninjameister meist früh genug.

Ihr steuert den Igelkiller am besten mit dem Joystick durch die Welt des Bösen. Der Ninja

Antigel-Zorro Zool beißt sich an seinem Konkurrenten *Sonic The Hedgehog* leider die Zähne aus. Das Sega-Stacheltier sitzt in Sachen Level-Aufbau (noch) fest im Sattel. Beim Spieldesign tritt oder rast Zool schon von *Sonic* in ausgetretene Spielplade — turboschnell also. Denn wie der berühmte Konsolenkollege, dreht auch Zool gerne auf. Und rast mit einem Affen (oder besser Ninja-)Zahn durch die Levels. Leider stehen gerade umgehaune Feinde nach gewisser Zeit wieder auf und harren am alten Platz, wenn der Ninja wieder vorbeikommt. Das geht



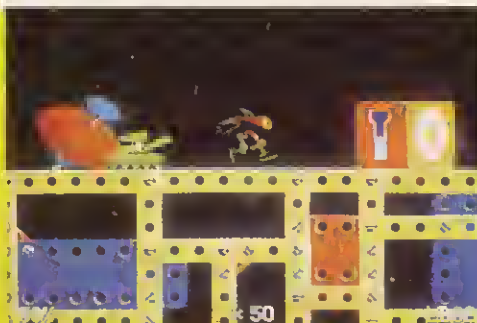
nicht nur unserem Supersprite auf den Senkel. Der Schwierigkeitsgrad wechselt im Spiel, ist aber grundsätzlich durch die Geschwindigkeit relativ hoch — Einsteiger dürften schnell getrustet werden. Trotzdem bekleckert sich Zool eher mit Ruhm, denn mit Schande. Niedlich animiert und grafisch tadellos durchgestylt bietet er gehobene "Jump'n'Run"-Kost. Größter Pluspunkt: die zahlreichen Spielstufen, die vor Abwechslung strotzen. Habt Ihr *Fire and Ice* satt oder gar durchgespielt und sucht frischen "Hüpt und Hau"-Stoff, solltet Ihr zugreifen.

der neunten Dimension erforscht sieben Welten mit je drei Leveln. Die Spielstufen scrollen dabei fleißig "parallaxend" in alle Richtungen. Neben den zahlreichen Feinden beschäftigen Euch jede Menge Puzzels und Aufgaben in den Levels. Jede Welt steht unter einem bestimmten Motto. Der Anfang des Übels ist die Welt der Zuckernaschereien: die Sweetworld. In dieser Karieshochburg ziehen mißmutige Geister ihre Bahn, unterstützt von üblen Killerbienen, die dem ahnungslosen Zool ih-

ren Stachel in die zarte Ninjahaut bohren wollen. Gelingt es Euch, eine Biene oder einen Geist mit dem tödlichen Lichtschwert oder den Gummikugeln zu treffen, zerplatzen sie mit einem schnöden Klirren und hinterlassen manchmal ein beflügeltes Herz (schnell eingefangen) oder einige punkteträchtige Extras in Form von zuckrigen Leckereien. In folgenden Levels wechseln nicht nur die Hintergründe, sondern auch die Bösewichter, die sich Zool in den Weg stellen.

cd

Zool packt das Extrawaffen-sortiment aus



Forte Fortissimo: Zool hat's eilig.



Drei Balken Lebensenergie trennen den Ninja vom Tod



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Gremlin

**AMIGA 75 %**

Grafik: 77 % Sound: 58 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: 1 MByte

Geplant für: Atari ST





# Legend of Valour

## The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!  
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

Suchen Sie die Antworten  
zu den Fragen, die das  
Universum bewegen!

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

## Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Universum, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

### RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, für Amiga 500	39,- DM
RAM-Karte, 1MB für Amiga 500 Plus	89,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für Amiga 500	219,- DM
RAM-Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	239,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	288,- DM

### Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden Amiga	109,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden Amiga	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für Amiga 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für Amiga 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

### Festplatten-Systeme

40 MB Zugriffszeit <19ms, für Amiga 500 oder 2000	498,- DM
120 MB Zugriffszeit <15ms, für Amiga 500 oder 2000	698,- DM
Alle anderen Größen und Ram-Optionen auf Anfrage.	

### Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	79,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024, 70Hz, HiColor	199,- DM
Flickerfixer für Amiga 2000 oder Amiga 500	259,- DM
Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0.28 dots	498,- DM
Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0.28 dots	2298,- DM
Monitor RGB Farbe für Amiga 500 bis 2000	428,- DM

### Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an.  
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41  
Club der Computerfreunde e. V.  
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

### Commodore Amiga 500

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	548,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	668,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 40 MB HD, neueste Version	738,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	1098,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	1098,- DM
	3298,- DM

### Software für PC's Windows 3.0

Windows 3.1	49,- DM
MS-Dos 5.0	149,- DM

### Software für den Amiga

The Simpsons	39,- DM
Appetizer (Text, Graphik, Spiel)	39,- DM
DPaint III	69,- DM
Real 3D Beginners Version	79,- DM
Scala 500	189,- DM
Scala professional 1.13	379,- DM
Videonachbereitungssoftware und passende Hardware	ab 598,- DM

### Zubehör und Modems

Kickstart 2.x ROM	89,- DM
Kickstart 1.3 ROM	49,- DM
Umschaltplatine passend für oben aufgeführte ROM's	29,- DM
US Robotics Modems 16800 bps, verschiedene Modelle	ab 1398,- DM

Der Anschluß unserer Modems an das Postnetz der BRD ist bei Strafe verboten.

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles!

### 3 Jahre Garantie

- erhältet Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.
- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
- Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
- Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249,- DM
- Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?
- Testen Sie uns! Sie werden zufrieden sein.
- Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.



## Dickschädel



Die Obergegner sind trotz aller Niedlichkeit nicht ungefährlich

# B.C. Kid

**V**erfechter der gesunden Ernährung haben es nie besonders leicht gehabt. Vegetarier werden immer noch schief von der Seite angesehen, wenn sie einen appetitlichen Körner-Burger einer fetten Eisbeinkeule vorziehen. Wer statt Steak Bananen futtert, für saftige Apfelsinen ein Schinkensandwich liegenläßt, mit Behagen an einem Salatblatt kaut und dafür eine pralle Weißwurst mißachtet, ist laut Meinung der fleischvertilgenden Mehrheit nicht mehr ganz richtig im Kopf. Daß das Gegenteil der Fall ist, also friedliebende Pflanzenesser sehr

wohl "Köpfchen" haben, beweist ein frühzeitlicher Fan der vegetarischen Küche: *B.C. Kid*. *B.C. Kid* taucht nicht zum erstenmal auf dem Bildschirm auf, denn hinter dem Namen *B.C. Kid* verbirgt sich kein geringerer als der Leib- und Magenheld der japanischen Spielefirma Hudson. In seinem Heimatland tummelte sich der kleine Bursche auf der PC-Engine und hört im fernen Osten auf den Namen *Bonk*. Hudson, mittlerweile mit einem eigenen Büro auch in Europa vertreten, wollte *Bonk* auch auf anderen Computersystemen sehen. Kurzerhand wandte Hudson



Den Zahnarzt freut's: Das *B.C. Kid*-Supergeiß hilft auch beim Klettern

## Vegetarische Vielfalt

Was *B.C. Kid* kann, können wir schon lange. Klaro ist Obst eine feine Sache, aber immer nur Bananen, Kirschen und Ananas ist auf Dauer auch etwas eintönig. Beim Gedanken an einen saftigen Hamburger läuft uns das Wässerchen im Munde zusammen. Aber wie bekommen wir vegetarische Ernährung einerseits und Hamburgerlust andererseits unter einen Hut? Ganz einfach: Die Lösung heißt Vollwert-Burger. Hier ein kleines Rezept für den Alternativ-Burger:

- 1 Vollkornbrötchen
- 1 Salatblatt

- 1 Tomate
- 1 Gurke
- 1 Zwiebel
- 1 Grünkernbratling
- Ketchup
- Senf
- Majo

Bruzzelt den Grünkernbratling (gib's in jedem Reformhaus) von beiden Seiten gut an, schneidet das Vollkornbrötchen auf, legt das Salatblatt hinein und den Bratling oben drauf. Ein Spritzer Ketchup, ein Löffelchen Senf oder Majo dazu. Als lukkulisches Finish ein paar Tomaten- und Gurkenscheiben sowie herzhaftes Zwiebelringe. Fertig ist der *POWER-Burger*, der nicht nur schmeckt, sondern auch gesund ist.



Hinter diesen Türen befinden sich geheime Bonuslevel (Amiga)

Gefährliche Steinzeit: *B.C. Kid* steckt in argen Schwierigkeiten (Amiga)



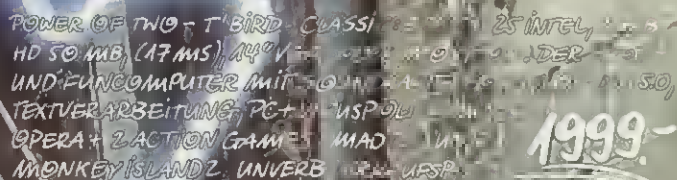
Dank Sprungblümchen hüpf *B.C. Kid* nochmal so gut (Amiga)

sich mit der Bitte, eine Amiga-Version des Steinzeitökos umzusetzen, an Deutschlands derzeit bekannteste Programmier-Crew: "Factor 5" (*Turrican 2*) — aus *Bonk* wurde *B.C. Kid*. *B.C. Kid*, ein kleiner Neanderthaler, ist in früher Vorzeit immer auf der Suche nach frischem Gemüse und schmackhaftem Obst. Ihr steuert nun den kleinen Knirps auf

der Futtersuche durch fünf Welten, die in insgesamt 16 kleinere, horizontal und vertikal scrollende, Levels unterteilt sind. Leider ist das frühgeschichtliche Spielfeld nicht gerade ein besonders friedlicher Ort. Zahlreiche Urtiere, Vorzeitiwecher und garstige Neanderthalkollegen wollen *B.C. Kid* an das Bärenfell, das ihm als Kleidung dient. Den Angreifern



M A D E B Y A Q U A R I U S



**NEW** T-BIRD-DRIVE - ETZT MIT CD-ROM  
1466/SX-25, 4 MB, ORBEL  
FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, 1050 MB, 7  
COLOR MONITOR, DIE MULTIMEDIA KARTEN MIT VIDEO  
KARTE, BOXEN, MS-DOSS 5.0 MIT INTEL 386  
MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT  
2 TOP GAMES U.U.M. UNVERB. V. U.S. PREIS **2999,-**

[illegible]

URG/BAD SCHWARTAU, PRO. MARKT BERLIN UND IN  
WEGERT TECHNOLOGICENTRUM ÖSTERREICH; IN ALLEN NIEDERMEYER  
FACHSCHAFFEN, SCHWEIZ, IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND,  
INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM 1. ST. FACHHANDEL.



## Der Preis ist heiß

Keine Panik! Keine Bange! Wir haben Euch nicht vergessen. Da nun der Name des vegetarischen Neanderthalers feststeht, kommen auch die Gewinner des *Bonk*-Wettbewerbes zu Ihrem Recht. Allerdings erst in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*. Dort erfahrt Ihr endlich, wer sich, rechtzeitig zum Weihnachtsfest, die fischen Preise unter den Tannenbaum legen darf. Habt also bitte noch vier Wochen Geduld.

kann *B.C.Kid* dank eisenhartem Schädel wehrhaft die Stirn bieten. Per Kopfnuß kickt unser Freund die Urwesen gekonnt aus dem Weg, besonders hartnäckige Zeitgenossen werden per Salto mortale mit anschließendem Kopfsprung erledigt. Hindernisse werden elegant übersprungen, oder, da freut sich der Zahnarzt, mittels kräftigem Gebiß "umknabbert". Steht beispielsweise eine Felswand oder eine Urzeitpalme in *B.C. Kids* Weg, reicht die pure Zahnkraft aus, um sich an dem Hindernis hinauf- oder hinabzuhangeln. Berührt *B.C.Kid* dabei einen der Gegner oder fällt in eine Lavapfütze, ein Schlammloch oder eine der vielen Fallen, zehrt dies an Kids Lebenssäften, die in Form von kleinen



In den orangefarbenen Blumen steckt meistens nahrhaftes Obst und Gemüse (Amiga)

Herzchen angezeigt wird. Sind alle, zu Beginn drei, Herzbehälter leer, verliert *B.C.Kid* ein wertvolles Bildschirmleben. Damit die Lebenskraft nicht vorzeitig schwindet, sammelt Ihr unterwegs frische Früchte auf. Jeder Obstbrocken bringt ein wenig Kraft zurück. Einige Obstsorten liegen einfach herum, andere sind in kleinen Blumen versteckt, auf die Ihr springen oder die per Stirnstüber

ihrer süßen Fracht befreien könnt. Jedoch findet Ihr ab und zu eine Dinosaurierkeule am Wegesrand. Die ungewohnte Nahrung hat auf den Pflanzenesser *B.C.Kid* eine recht ungewöhnliche Wirkung: Er wird für geraume Zeit stinksauer.

Ist *B.C.Kid* wütend, versammelt er die Feindsprites nochmal so gut. Die Wutanfälle gibt's in zwei Stufen. Eine kleine Keule bringt *B.C.Kid* "nur" zur Raserei, vertilgt Ihr in diesem Zustand eine zweite Fleischportion oder gar gleich eine doppelt so große Super-saurierkeule, rastet der dickköpfige Neanderthaler besonders aus. mh

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Hudson

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Factor 5

**AMIGA 85 %**

Grafik: 78 % Sound: 72 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: mehr Speicher, Joysticks/Pads mit zwei separaten Feuerknöpfen

Geplant für: —



Eine Ooppeldino-Keule ist in den Wolken versteckt (Amiga)



*B.C.Kid* ist nach dem Fleischverzehr immer stocksauer

Mit eleganter Bravour hat das deutsche Edelprogrammierteam "Factor 5" den fernöstlichen Jump'n'Run-Knaller *Bonk* auf den Amiga herüber gerettet. Dem europäischen Enkel *B.C.Kid* fehlt glücklicherweise keine der bemerkenswerten Fähigkeiten, die den frechen Japano-Fratz auf der PC-Engine so liebenswert machen. Im Gegenteil — alle Details, vom Killer-Stüber über das Gebißklettern bis zur gesprungenen Kopfnuß, den Geheim-Levels und den Blumen, sind ohne Abstriche vorhanden. Sogar Joypads oder Joysticks mit zwei separaten Feuerknöpfen werden



unterstützt. Obwohl der zweite Knopf recht nützlich ist, steuert sich *B.C.Kid* auch mit einem normalen Joystick ganz famos durch die grafisch und musikalisch, dem Amiga entsprechend, aufgepeppten Levels. Ohne große Probleme hüpf *B.C.Kid* in die Oberliga hochkarätiger Jump'n'Run-Spiele. So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint. Hoffen wir, das Hudson ein Herz zeigt und auch den Konsolennachfolger *Bonk's Revenge* von dem dynamischen Quintett für den Amiga umsetzen läßt.



**GANZ NEU:  
MIT DEUTSCHEN  
TEXTEN.**

# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST™

### SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!

Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sagenhaften Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.

Du bist Link, der (haffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese. Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.

Dach dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Grafik wird selbst der Trip in den finstersten Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasie-

Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbegreiflichen zu stellen.



Die Super Nintendo **16 Bit** Power.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**BRANDNEU  
AB  
OKT./NOV.**



**Nintendo**

**I WANT IT ALL!**

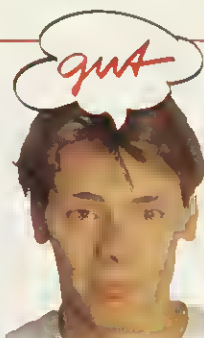


## Tiefsee-Olympiade



Extrawaffe: Der Pelikan trägt Euch ein Stück zum Ziel.

Auch als Amphibien-Sportsmann macht James Pond eine gute Figur. Die acht abgefahrenen Disziplinen bringen die nasse Freude mit viel Charm und Witz in Eure RAMs. Allerliebste Animationen der Helden, witzige Musikstückchen und bunte, wenn auch etwas schlichtere Grafik gegenüber der Mega-Drive-Variante überzeugen jeden Athletikmuffel. Zudem sorgen zahlreiche Gags für strapazierte Lachmuskeln. An Abwechslung mangelt es *Aquatic Games* ebenso wenig. Die verschiedenen Disziplinen fordern von Euch sowohl klassisches Joystickrütteln als auch Geschicklichkeitseinlagen,



in denen vor allem richtiges Timing entscheidet. "Hop, Ski and Jump" und das witzige "Bouncy Castle" sind dabei meine absoluten Favoriten. Trotzdem krankt die James-Pond-Olympiade an kleinen Schlamperereien. So fehlt ein Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus, was die Olympiade, vor allem mit ein paar Freunden, noch spannender hätte gestalten können. Zudem haperts an den zwar witzig komponierten, aber für Amiga-Verhältnisse unterbelichteten Musikstücken. Grafisch wäre ebenfalls mehr drin gewesen. Alle Pond-Fans und Sportspiel Liebhaber können jedoch zugreifen.

# The Aquatic Games

**M**illenniums erfolgreiche James-Pond-Serie besucht mit dem dritten Teil, *The Aquatic Games*, ein gänzlich neues Genre. Während Unterwasser-007 James Pond in Jump'n'Runs seine Widersacher hetzte, besteht er im Jahr der Olympischen Spiele mit den Aquatics, seinen Freunden, eine zünftige Wasser-, Strand- und Sumpfolympiade.

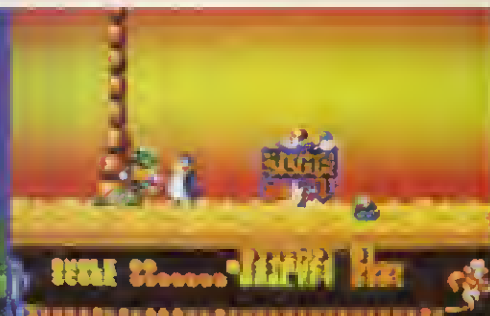
Zu Beginn entscheidet Ihr Euch entweder für drei verschiedene Trainingslager mit jeweils anderen Anforderungen (Schwierigkeitsgraden) oder beginnt mit der Olympiade. Sind drei Freunde dabei, darf gegeneinander gespurt werden. In jeder der acht Disziplinen muß eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, um sich für die nachfolgende Sportart zu qualifizieren. Gesteuert werden die wässrigen Akrobaten per Joystick — gut getimtes Knöpfchendrücken und Rüttel-einlagen inklusive.

Die Disziplinen stellen dröge Ruderwettbewerbe locker in den Schatten: Beim "100-m-Splash" rennt James gegen einen grünen Laubfrosch. Kleine Gags und Extras helfen ihm, auf Touren zu kommen. In "Klipper Watching" köpft Ihr als Seehund Strandbälle aus dem Bildschirm, die schlafende Seehundbabys aufwecken wollen, während in "Hop, Ski and Jump" ein graziöser Dreipus-Weitsprung vollbracht werden muß. In "Bouncy Castle"

James liegt im "Bouncy Castle" auf der Nase: Die letzte Pirouette war eine zuviel.



Bei "Hop, Ski and Jump" kommt's auf den richtigen Absprung an



Köpft Ihr nicht alle Touristenbälle hinfort, Ist's aus mit den schlafenden Seehündchen

Eine Kanone als Startsignal — der Frosch wetzt los



springt Ihr auf Schwämmen herum, vollführt dabei die verrücktesten Salti und werdet von Kampfrichtern dafür benotet. "Feeding Time" ist ein Fischfütterungsspiel, in dem Ihr auftauchenden Wassertierchen Bonbons verfüttern und sie somit vor den Haken der Angler retten müßt. Des weiteren wartet die Schieß-den-Ballon-ab-Disziplin "Shell Shooting" und das amphibische Radrennen "Tour de Grass". Als letztes wetzt Ihr als Springfrosch durch das Hürdenrennen "Leap Frog". Habt Ihr genügend Punkte ergattert, gibt's zwei kleine Bonusspiele. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Millennium

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Millennium

**AMIGA 75%**

Grafik: 67% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: —

Geplant für: ST



# WHO IS WHO?

**S**eine absoluten Lieblingsspiele: Squirm (C 116), Maniac Mansion (C 64), F-16 Falcon (Amiga) und Wing Commander (PC).

# WHO IS WHO?

**S**onography:  
1984: Le secret de Kaipur (the Kaipur's secret)  
1985: Le bague de Nepharia (the Nepharia's pental colony)  
1986: Fer et flamme (iron and flame)  
1987: L'anneau de Zengara (Zengara's ring)  
1989: B.A.T.  
1991: Musik Master  
1992: B.A.T. 2

## ■ Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

## MEINE FRAGE LAUTET:



**Mit  
5 Mark  
dabei!**



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-  
text unter der Rubrik:

☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx  
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses  
☐ DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei: Bitte keine Briefmarken!

[illegible]

**Private Kleinanzeigen** (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich!)  
**Bei Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum	Ort
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)	

Unterschrift

Absender:

Mein Name:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Wohnort:

Telefon (Vorwahl):

Datum, Unterschrift:

DR. BOBO-KARTE

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

## INTERVIEW

**Was wäre Dich Sie das größte Unglück?** Überhaupt nicht mehr Grinsen zu können.

**Was ist das vollkommene indische Glück für Dich?** In Hawaii, mit einem 486er-Farbmotebook, auf einem Surfbrett, *Strike Commander* spielend, die größte Welle Hookipas mit einem schönen Mädchen im Arm abzureiten.

**Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten?** Rechtschreiber.

**Dein Lieblingsmaler?** Emil Nolde, Paul Klee und Picasso.

**Dein Lieblingsmusiker?** Bob Marley, R.E.M., New Modell Army und in sentimentalen Stunden Keith Jarrett.

**Dein Lieblingsschriftsteller?** Hat etwa ein Kollege Terry Pratchett noch nicht erwähnt, außerdem alles was die

S.F. Szene an Überraschungen bereithält wie William Gibson, Bruce Sterling, Greg Bear, Norman Spinrad.

**Dein Lieblingsfilm** Delicatessen, Aliens, Terminator zum Ersten und die legendären Clouseaus.

**Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten?** Ich liebe feminine Eigenschaften an Frauen.

**Deine Lieblingsbeschäftigung** Augustiner schlabbern und Rechner zerlegen.

**Auf wos konnst Du verzichten** Leere Augustiner-Flaschen und zeitgleiche Rechner.

**Dein Lieblingsprogrammierer?**

Die Übersichtsprogrammierer von ID Software.

**Dein erstes Spiel?** Ladder auf einer Baukasten-2-80-Maschine.

**Welche Gestalt der Software-szene verabscheust Du am meisten?** Ultraschlaff Larry und seine öden Annahmen.

**Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten?** Den Kampf der Espiralen.

**Dein Lieblingscomputer?** Vor zwei Jahren war es der Amiga, zur Zeit ist es der PC und in zwei Jahren ist es der...?

**Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten?** Mit der *Power Play*-Besatzung und Brigitt Bardot.

**Dein Motto?** Brot und Spiele.

## INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Daß die Menschen die Natur zerstören.

**Was ist für Sie das vollkommene indische Glück?** Genau zu wissen, daß ich frei bin.

**Welche Fehler entschuldigst Sie am ehesten?** Ignoranz.

**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Den Mantel an Vertrauen.

**Ihre Lieblingsmaler/Graffiker?** Die Brüder Lénain, Bruegel, Monnet und Toulouse Lautrec.

**Ihr Lieblingsmusiker/Kampomist?** J. Mainsteen, Hector Berlioz, Eddie van Halen...

**Ihr Lieblingsschriftsteller?** Jack Vance.

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Die Programmierer von B.A.T. 2: André Villard und Dominique Boure.

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Toleranz und Charme.

**Ihre Lieblingsbeschäftigung?** Mit meiner Freundin durch die grüne Landschaft ziehen.

**Ihr bestes Spiel?** Das letzte.

**Ihr schlechtestes Spiel?** Das letzte.

**Wer oder was hätten Sie sein mögen?** Adam (um Eva den Apfel zu reichen).

**Ihr Hauptcharakterzug?** Hartnäckigkeit und Sarkasmus.

**Ihr größter Fehler?** Überall zu werden.

**Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Alle.

**Was verabscheuen Sie am meisten?** Streb.

**Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?** Alle Diktatoren.

**Das schlechteste Programmier-**

**team?** Es gibt keine schlechten Programmierer.

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Keine.

**Ihr erstes Computer- oder Videospiele?** Mein erstes Computerspiel war der Klassiker Pac Man.

**Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten?** Einige französische Journalisten.

**Ihr Lieblingscomputer?** Mein Amiga.

**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Mit meinen Kollegen: Computer Dream und UBI Soft.

**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Auf der Suche nach dem Sinn des Lebens.

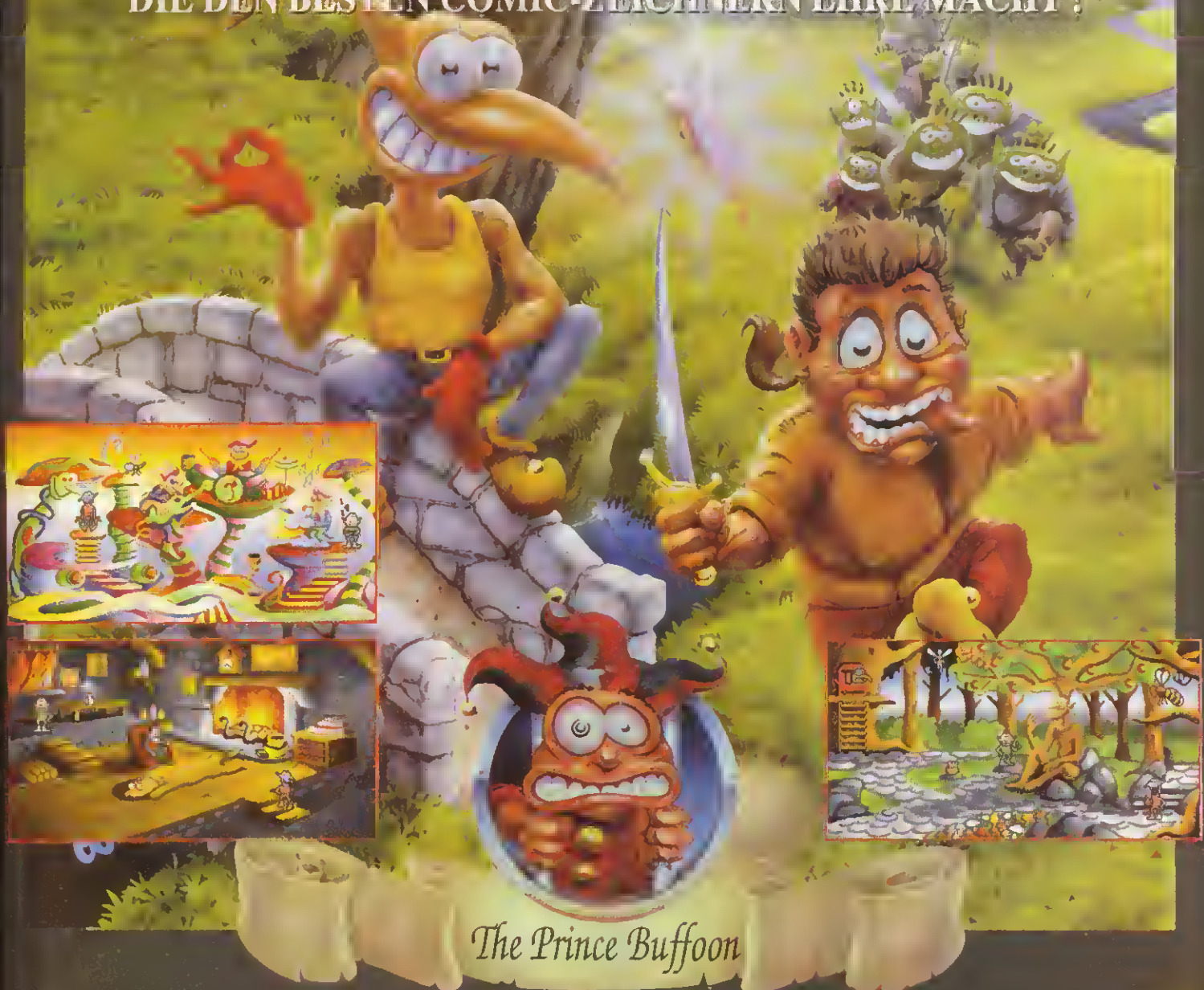
**Ihr Motto?** Meine Träume zu realisieren.



FINSTERE GEHEIMNISSE, GAGS & HUMOR !!

# GOBLIINS 2

DA SIND SIE ENDLICH WIEDER !  
BIZARRE, ZWERCHFELLERSCHÜTTERNDE  
ABENTEUER IN EINER ATMOSPHERE,  
DIE DEN BESTEN COMIC-ZEICHNERN EHRE MACHT !



*The Prince Buffoon*

Erhältlich für:  
IBM-PC (256 VGA-Farben)  
AMIGA, ATARI ST

**COKTEL VISION**

**BOMICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO  
Am Südpark 12  
D-6092 Kelsterbach  
SERVICE-LINE: 06107-62076



## Hokus Pokus



Hokus Pokus: Per Knopfdruck zaubert Ihr ein Steinchen in die Luft.

## Troddlers

Es begab sich zu einer Zeit, da lehrte Zauberer Divinus den beiden Lausejungen Hokus und Pokus das Zaubern. Zumindest versuchte er dies. Hokus und Pokus aber schlieften entweder während der Arbeit oder fraßen Divinus' Vorräte weg. Alsdann sollten sie eines schönen Tages das Kämmerlein des alten Lehrers aufräumen und ließen dabei seine gesammelten *Troddlers* (putzige Toffeetierchen) und jede Menge blutrünstiger Vampire durch einen Teleporter entkommen. Divinus war mächtig böse und so machten sich die Jungs auf die Socken, so viele *Troddlers* wie möglich wieder nach Hause zu holen.

Ihr schlüpf nun in die Rolle von Hokus, ist ein Freund dabei, nimmt dieser Pokus. In über 100 Levels müssen jetzt

eine bestimmte Anzahl *Troddlers*, ähnlich wie bei *Lemmings* zum Ausgang bugsirt werden. Die *Troddlers* haben dabei jedoch die Eigenschaft,

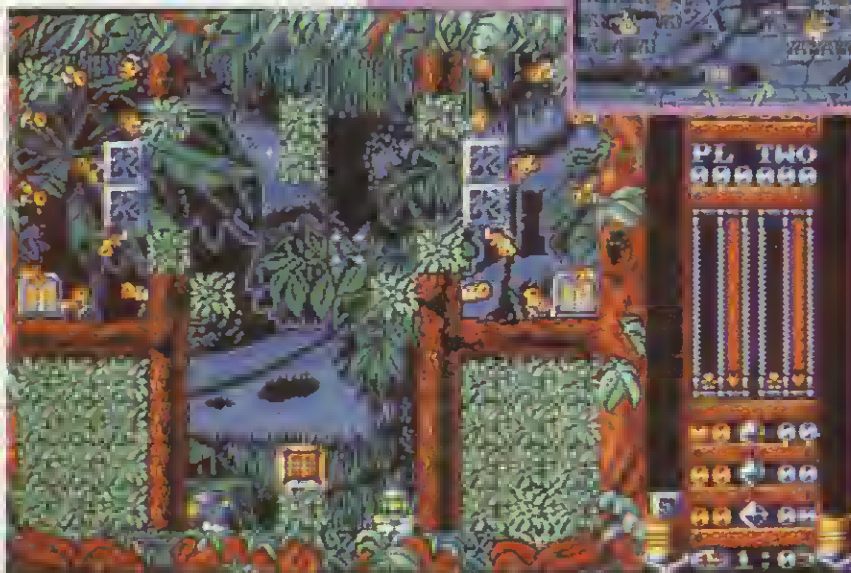


Hat Hokus nichts mehr zu tun, haut er sich kurzerhand aufs Ohr (finks)

Die *Troddlers* laufen sogar an Decke und Wand entlang (rechts).



Im Zwelspielermodus geht's gegen- oder miteinander auf *Troddler*-Suche (finks)



Den *Troddlers* dienen die *Lemmings* als augenscheinliches Vorbild. Ebenso wie die Konkurrenzknudel aus dem Hause Psygnosis wetzen die Kobolde witzig animiert über den Bildschirm und machen, was sie wollen. Das "nach-Hause-brin-



gen"-Spielprinzip kennen wir ebenfalls von den Grünhaarigen. Die niedliche Idee mit den Zaubersteinchen und den Wände-erklimmenden Toffeetieren ist jedoch Storms Eigenprodukt, kann allerdings nicht mit der innova-

tiven Vielfalt der Psygnosis-Kobolde mithalten. Die Steuerung entpuppt sich als korrekt und recht einfallsreich. Auch grafisch geben sich die *Troddlers* von der soliden Seite; musikalisch geht's da schon etwas schlichter zu. Die nicht sehr zahlrei-

chen Musikstücke nerven nach einiger Zeit mächtig. Alle *Lemmings*- und Niedlichkeits-Fanatiker sollten sich *Troddlers* trotzdem zulegen. Kurzweilige Unterhaltung inklusive nettem Zweispielermodus ist garantiert.

Wände hochzugehen und sogar an der Decke entlang zu laufen. Ihr hingegen könnt in Eure nächste Umgebung Steine zaubern, um den kleinen Tierchen so den Weg zum Level-Ausgang zu ebnen. Sind Euch die selbst gesetzten Steine im Weg, dürft Ihr sie wieder hinfortzaubern. Für jedes Level habt Ihr eine bestimmte Anzahl dieser Blöcke zur Verfügung, um den *Troddlers* eine

Brücke zum Ausgang zu schlagen. Zaubert Ihr jedoch ein Steinchen an eine Stelle, über die sich gerade ein *Troddler* bewegt, haucht dieser sein Leben aus. Zudem sorgen ein Zeitlimit und in höheren Levels auftauchende Zombies für Aufregung. Letztere dürfen den Teleporterausgang natürlich nicht erreichen und sollten schnellstmöglich neutralisiert werden.

Habt Ihr einen Freund zur Hand, dürft Ihr entweder mit oder gegen ihn auf *Troddlers*-Jagd gehen. Im "Team-Mode" helfen sich die Spieler gegenseitig, während im "War-Mode" jeder auf seine Tierchen aufzupassen hat und den gegnerischen *Troddlers* den Weg versperren oder sie gar zu vernichten gedenkt. Wer als erster seine Schäfchen im Trokener hat, hat diese Runde gewonnen. Natürlich dürfen die Tierchen des Kumpels atomisiert oder auch in die eigene Tür gelockt werden.

Um die unzähligen Levels nicht immer wieder von vorne beginnen zu müssen, gibt's pro gemeisterten Raum ein Passwort. kn

Genre: Denkspiel

Hersteller: Storm

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Storm

**AMIGA 73 %**

Grafik: 61 % Sound: 48 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

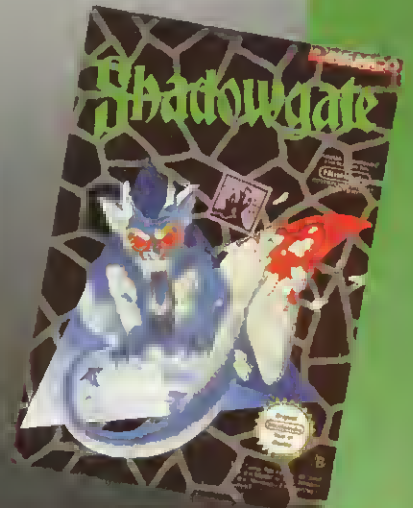
Unterstützt: —

Geplant für: Super Nintendo

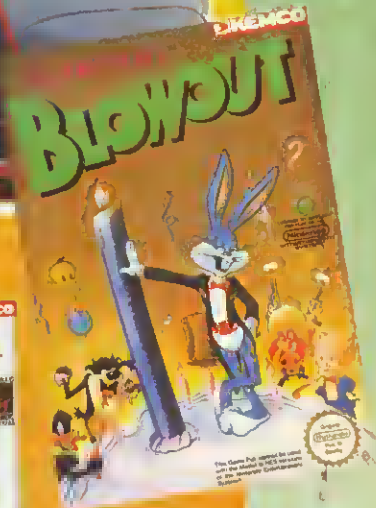
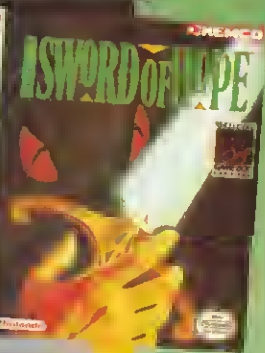


# POWER GAMES

GAME BOY  
SUPER NES  
NES



## TOPGEAR



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE™ and BLAST BUNNY BLOW OUT™  
Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1999.  
SNOOPY™, Snoopy and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990.  
MICKEY™, MOUSE™, Mickey and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Company.



Ausschließlicher Vertrieb für Deutschland durch:  
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH

Zweigniederlassung Hamburg  
Heuer Jungfernstieg 18 • 2000 Hamburg 36  
Tel.: 040/3 56 08-0 • Fax: 040/3 56 08-213 • Tlx: 216 1931 mit d



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

## Lotus III

\*

## Carriers at War

Amiga ..... 69.90 PC ..... 84.90

AMIGA	PC
Aquatic .....	Birds of Prey .....
B.C. Kid .....	Carrier Strike (SSI) .....
California Games II .....	Celica GT Rally .....
Conquestador Data .....	Colossus Compilation .....
D/Generation .....	F1 Grand Prix .....
Derk Queen of Kryn .....	Gunship 2000 Data .....
Erben des Throns .....	Int. Sports Challenge .....
Indi 4dt .....	John Madden 92 .....
Lemmings II .....	Kings Quest VI .....
Liverpool .....	Leather Goddesses of Phobos 2 .....
Lost Treasures of Infocom (20 Spiele) .....	Legend of Kyrandia .....
Mad TV Data Disk .....	Les Manley-Lost in L.A. II .....
No Second Prize .....	Mad TV Data .....
Premiere .....	Mentis Fighter .....
Red Zone .....	Mega lo Mania .....
Scenery Theatre of War .....	The Games 92 .....
The Games 92 .....	Ultima VI .....
Viking Field of Conquest .....	Utopia .....
Zool .....	WC II- Special Operations II .....

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

## KGB \*

## Curse of Enchantia

Amiga ..... 74.90 Amiga ..... 84.90  
PC ..... 84.90 PC ..... 84.90

SuperNES/NES	MEGA DRIVE/GAME GEAR
S-NES: Hook .....	Mega Drive Magnum Set .....
S-NES: Simpsons .....	MD: Batman .....
S-NES: Super Castlevania IV .....	MD: Chuck Rock .....
S-NES: Super Wrestlemania .....	MD: Europ. Crib Soccer .....
NES: Parodius .....	Game Gear Incl. Sonic+Netzeit .....
NES: Probotector II .....	GG: Devilish .....
	GG: Super Kick off .....

### Atari Lynx

Hyde .....	66.00
Icehockey .....	66.00
Rampart .....	66.00
Shadow of the Beast .....	75.00

### Atari St

Aquatic .....	77.90
D/Generation .....	49.90
Hook .....	69.90
No Second Prize .....	69.90

### 5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürerstr. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

#### Köln 41 Laden

Goethestr. 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

#### Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

#### Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 95 97 26

#### Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

#### Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

#### Mönchengladbach NEU!

Friedrichstr. 29

### kleingedrucktes

\* Vorkaufbedingung

\*\* Deutsche Anleitung

Sicherheitsverpackung

auf Wunsch (2.50 DM)

Irrtümer und Preis-

änderungen vorbehalten

### VERSANDKOSTEN

Rechnungsm. in Anst.

bis 140,- DM 6,- DM

ab 140,- DM kostenlos

bei Vorkasse max. 4,- DM

Ausland nur Portof. 15.00 DM

UPS zusätzlich 4,- DM

Eilpost zusätzlich 7.50 DM

### BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: \*JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

## Regiefehler



Clutch tobt sich im wilden Westen aus

## Premiere

**B**üroschlaf ist nur Beamten zu empfehlen. Weniger fest Angestellte bringen sich dabei schnell um ihren kostbaren Job. Im aktuellen Fall erwischt es Clutch Gable, seines Zeichens Film-Cutter in den "Core-Pictures"-Studios. Die Nacht vor der großen Premiere hat er mit einem Haufen Arbeit in den Schneiderräumen verbracht, ist irgendwann eingeschlafen und hat sich prompt den kostbaren Film stehlen lassen.

Es hilft alles nichts. Wenn Clutch seinen Job behalten will, muß er sich wohl oder übel in die weitläufige, nach links und rechts scrollende Studioeintrichtung wagen und die Filmdosen wieder einsammeln. Sechs unterschiedliche Kulissen, mit den jeweils dazu passenden Bösewichtern, müssen wir hüpfend und prügelnd überstehen, bevor die Premiere starten kann. Ihr startet mit drei Leben, von denen jeweils eines abgezogen wird, wenn der

Energiebalken auf Null sinkt. In jeder thematisch unterschiedlichen Filmelage findet Ihr einen begrenzten Vorrat an Extrawaffen, mit denen Ihr die Baddies noch schneller vom Bildschirm rempelt. Unter anderem findet Ihr Laser, Colts und Dynamitstangen. vw

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Core Design

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Core Design

**AMIGA 58 %**

Grafik: 60% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: —

Geplant für: ST

Liebe Leute — die

Zeiten, als uns Simpel-Jump'n'Runs vom Hocker hauten, sind endgültig vorbei. Der Premiere Held ist nett animiert, die Steuerung halbwegs streßsicher, und doch will der Funke nicht überspringen. Der einfache Grund: Das gleiche Spielprinzip zieht sich wie ein Betonklotz durch alle sechs Level. Die Gegner bewegen sich



auf immer gleichen Bahnen und die Level bestehen aus dem immer gleichen Rampen und Treppen. Auch die Extrawaffen, ob nun Dynamitstangen oder Revolver, können das dröge Bild nicht entscheidend verbessern. Premiere ist nur et

was für Leute, die keinen Wert legen auf motivierende Überraschungen im Spiel.



## Aktion Sorgenkind



Jeder der vier Levels ist zirka 200 "Bildschirme" groß

# Nicky Boom

**E**in Fall für den Bahnhofs-lautsprecher: "Der kleine Nicky sucht seinen Großvater, bitte holen Sie Ihr Kind an der Information ab." Doch Nicky hat ein Problem, er steht nicht auf dem Bahnhof, sondern in einem riesigen Wald. Ein mies gelaunter Magier beamte den geliebten Opa direkt vom Spaziergang in ein entferntes Gefängnis. Als wäre dies nicht schon gemein genug, verwandelte er die Waldtiere in monsterrmäßige Bestien. Nicky versteht viel Spaß, doch das ist zuviel. In allen Richtungen scrollt sich der Kleine in Opas Nähe. Riesenschnellen und Monsterrfliegen hindern Nicky am Vorwärtkommen, nur ein gut gezielter Apfelgriepschwurf bringt sie zum Straucheln. Mit fortschreitender Handlung stockt Nicky seine Ausrüstung mit Holzstücken, Gummibällen und Bomben auf. Bombe eins dient zum Sprengen von Mauern. Bombe zwei wirft Nicky in die Luft, um nicht erreichbare

Krabbeltiere umzuhausen. Mit Schlüsseln werden Türen geknackt, hinter denen sich meist dicke Schatztruhen verbergen. Das Level-Ende kündigt sich durch eine dicke Blase an. Gesprengt, entflucht ihr über eine Leiter, die Euch direkt ins nächste Level führt. *cd*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Microids

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Microids

**AMIGA 43 %**

Grafik: 64 % Sound: 61 %

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: mehr Speicher

Geplant für: MS-DOS, ST

Der Musiker hat anscheinend Nachhilfe bei der Psygnosis-Beast-Crew genommen: Edle Töne und niedliche Digi-Effekte lassen den Spieler die Lautstärke hochdrehen. Optisch bekommt der kleine einen Niedlichkeitsbonus. Ansonsten bewegen sich lediglich Scrolling und Hintergrundgrafik auf besserem Niveau: Der Spielwitz



geht so

haut keinen Waldbewohner von der Matte. Die Bergung des Opas entbehrt jeglicher Gags und Abwechslung. Unser Held scheitert nicht etwa an den Waldschraten, sondern an unglücklich postierten Brücken oder Klippen. Der springwütige Amigabesitzer sollte sich mit dem Kojoten aus "Fire and Ice" auf gefährliche Pfade begeben.

## ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

# SkyLine

Entertainment GmbH

**Tel. 0711 / 81 27 36**

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauszahlung DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	Air Brushes	79,90
Airbuck	76,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Alrbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	<b>A.T.AC</b>	<b>98,90</b>
Apydia	68,90	-	<b>B.A.T. 2</b>	<b>99,90</b>
<b>Aquatic Games</b>	<b>79,90</b>	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Ashes of Empire	88,90	-	<b>Birds of Prey</b>	<b>94,90</b>
<b>B-17</b>	<b>84,90</b>	-	Civilization dt.	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	<b>Dark Hall</b>	<b>a.A.</b>
Black Crypt	66,90	-	Darklands	99,90
<b>Black Sect</b>	<b>74,90</b>	-	Das schwarze Auge	84,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Der Patrizier	84,90
Civilisation dt.	83,90	-	Espania '92	83,90
<b>Cytron</b>	<b>69,90</b>	<b>a.A.</b>	<b>F-15 Strike Eagle 3</b>	<b>99,90</b>
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Falcon 3.0 dt.	99,90
Der Patrizier	74,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Dynablaster	68,90	-	<b>Formula 1</b>	<b>79,90</b>
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Grand Prix Unlimited	76,90
Espania '92	69,90	-	Gunship 2000	84,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Hardball III	79,90
<b>Fantastic World</b>	<b>94,90</b>	<b>a.A.</b>	Harpoon 2	84,90
Fire + Ice	64,90	-	<b>Harrier Jump Jet</b>	<b>102,90</b>
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	<b>Head to Head</b>	<b>95,90</b>
Global Effect	78,90	-	<b>Indy 4 dt.</b>	<b>96,90</b>
Gobliins	68,90	68,90	Indiana Jones 4	82,90
<b>Gunship 2000</b>	<b>a.A.</b>	<b>a.A.</b>	Ishar	75,90
Heart of China dt.	78,90	-	Laura Bow II	84,90
Hook	69,90	-	<b>Lemmings 2</b>	<b>99,90</b>
Humans	a.A.	-	Links Pro	99,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Links Troon North	44,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Lord of the Rings II	79,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lure of Tempress	74,90
<b>Lemmings 2</b>	<b>69,90</b>	<b>69,90</b>	<b>Mad TV Data</b>	<b>25,90</b>
<b>Liverpool</b>	<b>62,90</b>	-	<b>Master Golf</b>	<b>99,90</b>
Lure of Tempress	69,90	-	<b>Mantis</b>	<b>117,90</b>
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	<b>Perfect General</b>	<b>89,90</b>
Monkey Island II	84,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Push Over	64,90
Police Quest 3	78,90	-	Rampart	74,90
Populous 2	68,90	68,90	<b>Rex Nebula</b>	<b>119,90</b>
<b>Premiere</b>	<b>69,90</b>	-	<b>Sherlock Holmes</b>	<b>95,90</b>
Push Over	64,90	64,90	<b>Siege</b>	<b>69,90</b>
Risky Woods	64,90	-	Special Forces	94,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	<b>Spellcraft</b>	<b>99,90</b>
Sim Ant dt.	84,90	-	<b>Task Force</b>	<b>103,90</b>
<b>Sim Earth(e)</b>	<b>99,90</b>	-	Ultima 7	82,90
Special Force	78,90	78,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
<b>Super Hero</b>	<b>74,90</b>	<b>a.A.</b>		
<b>Waxworks</b>	<b>74,90</b>	<b>a.A.</b>		
<b>Zyconix</b>	<b>59,90</b>	<b>a.A.</b>		

## notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyside Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

## Videogames

Super NES	319,00	Game Boy	
<b>Mega - Orive</b>		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Olympic Gold (US)	102,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	<b>Nintendo N.E.S.</b>	
<b>Game Gear</b>		Bubble Bobble	84,90
Sonic (D)	76,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Olympic Gold	82,90	Rygar	77,90
<b>Sega - Master</b>		<b>Atari Lynx</b>	
Asterix	94,90	Awesome Golf	79,90
Sonic (D)	89,90	Batmans Return	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
		Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

## Hexensabbat



PowerTip: Das Goldfischglas funktioniert als Taucherglocke.

# Curse of Enchantia

Nichts läßt sich so schwer ausrotten, wie ein Vorurteil. Eines der schlimmsten war sicher die Hexengläubigkeit im Mittelalter. Tausende von unschuldigen Frauen fielen dem dumpfen, von Klerus und Obrigkeit geschürten Haß der ungebildeten Bevölkerung zum Opfer.

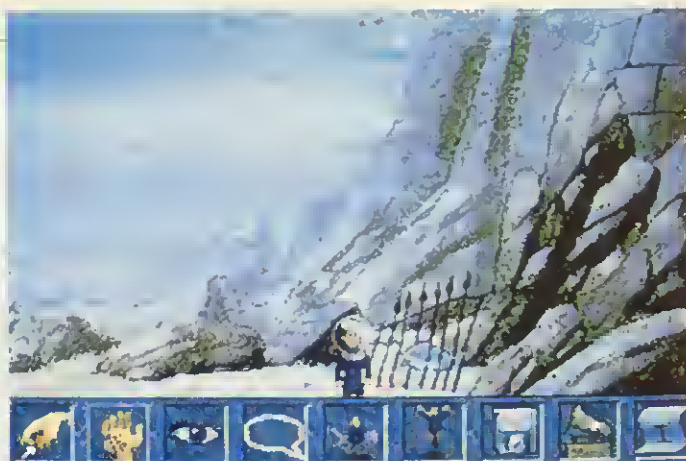
Anders als in der Realität, wirken in *Curse of Enchantia* tatsächlich ein paar äußerst gefährliche Hexenmädels mit. Die Damen sind so böse, daß selbst die Hexe aus Hänsel und Gretel zum Waisenknaben wird. Alle hundert Jahre muß das schwarze Trio einen besonderen Trank brauen, ohne den es in Sekundenschnelle zu Staub zerfallen würde. Ein wichtiger Bestandteil des Rezepts: Ein kleiner Knabe. Kein

Wunder, daß wir die Rolle der unfreiwilligen Suppeneinlage übernehmen und beherzt an der gezielten Dezimierung der Hexenbrut arbeiten.

Wie es sich für ein Adventure gehört, steuert Ihr den Helden — Bradley sein Name — mit der Maus durch die aufregende Geschichte. Immer wenn wir einen Handlungsort verlassen, wird eine neue Grafik geladen, in der wir uns frei bewegen können. Reicht der Platz auf dem Bildschirm für die entsprechende Räumlichkeit nicht aus, wird brav nach links und rechts gescrollt. Immer wenn Bradley in Rätselaktion treten soll, klicken wir mit der Maus auf einer Icon-Leiste den entsprechenden Befehl an. Bradley kann Gegenstände aufnehmen, manipulieren, als Ge-



Märchenhaft: Jetzt fehlt nur noch der böse Wolf.



PowerTip: Rettet die Wale und kleinere Fische.

schenke verteilen oder im geräumigen Inventory verstauen. Er kann laufen, springen und kämpfen, essen und reden.

Praktischerweise erscheint die Befehlsleiste auf Wunsch am oberen oder unteren Bildschirmrand. So bleibt immer freie Sicht auf wichtige Stellen in der Grafik. Zusätzlich tritt Bradley nicht über Tastatur oder Auswahlmenü mit anderen Personen im Spiel in Kontakt, sondern mit Hilfe eines kleinen digitalisierten Wortschatzes, der sich im Laufe des Spiels verändert und ausweitet. Ein Klick genügt und Bradley plaudert los. vw

Genre: Adventure

Hersteller: Core Design

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Core Design

**AMIGA 71%**

Grafik: 80% Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitaufwerk

Geplant für: MS-DOS



Eingang gesucht: Bradfey sitzt fest.

Da sage noch einer, nur Sierra und Lucas Games hätten ihre Adventure-Lektion gelernt: *Curse of Enchantia* ist besonders für jüngere Spieler und Neulinge im Abenteuerland eine bunt-fröhliche Alternative zu den etablierten Konkurrenzprodukten.

Besonders die Märchenlandgrafik, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt und haufenweise mit kleinen Gags angereichert ist, hat es mir angetan. Mit der etwas



umständlich aufgeteilten Icon-Leiste kann man nach kurzer Eingewöhnungszeit prima leben und auch die Maussteuerung funktioniert problemlos. Die Rätsel sind leicht bis mäßig anspruchsvoll und lassen so auch den Jüngsten eine faire Chance. Wer ohne seine tägliche Amiga-Märchenstunde nicht auskommt, darf sich ins Abenteuer stürzen und den Kopf rauchen lassen.



## Ein Drops macht Hops



Spleetester feindliche Parolen zieren in Paramax die Wände

# Paramax

Die Welt ist zu schlecht, dachte sich der paramilitärische Zukunfts-krieger Max: schulterte seine Flinte und zog den Riemen seines gelben Helmes fest. Der putzige kleine Kerl zog aus, um das Böse auf Ewigkeiten vom Bildschirm zu tilgen. Auf dem Weg zum Ende scrollt Klein-Max horizontal. Natürlich kann er anhalten und von links nach rechts und zurück flitzen. Auf Verlangen des Joystick-Halters kann Max auch in bester Jump'n'Run Manier in verschiedene Richtungen springen. Im Verlauf seiner Säuberungsaktion findet Max Schuhe, die seine Sprungkraft der eines Kängurus gleichmachen. Außerdem gibt es neue Waffen mit erhöhter Durchschlagskraft. Kleine Smart-Bomben verhelfen Max zu bildschirmfüllender Explosivpower. Eine weitere Finesse sind Bömbchen, die nicht zur Gegnervernichtung dienen, sondern am fette Punkte bringen. Da auch Maxens Uhr tickt,

beeilt er sich, um zum Erlösen den Level-Ende zu scrollen, denn nach Ablauf der Zeit explodieren die Bomben bei Berührung. Zeit und Punkte schinden kann Max durch das Einsammeln von herumliegenden Disketten, Sanduhren und Goldbarren.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kingsoft

Zirka-Preis: 30 Mark

Testmuster: Kingsoft

**AMIGA 36%**

Gratik: 42% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: —

Geplant für: —

na ja



Die Hintergrundgrafik sieht annehmbar aus, wird aber schnell langweilig. Einen traurigen Eindruck machen die sparsam animierten Gegnersprites, die liquidiert entweder explodieren oder mit eiserner Mine horizontal vom Bildschirm fliegen. Der angenehme Hintergrundsound wird durch übelste Effekte kompensiert und wirkt eher ermüdend als zu neuen

Paramax-Aktionen anstachelnd. Der Hund ist in der Level-Gestaltung begraben, denn des öfteren scheitert Max an nicht einsichtlicher Begrenzung oder kann durch genau so unklare Ecken einfach durchschlüpfen. Paramax gehört mit 30 Mark zu den Taschengeldspielen, eine Option, die fehlende Finessen eventuell entschuldigt.

NEU ♦ NEU ♦ NEU



**HOTLINE**  
0 52 21 / 27 05 95  
Fax 0 52 21 / 27 05 95

	Amiga	Atari	IBM
Airbus A 320	02,50	02,50	99,50
Ambrosius	01,50	01,50	—
Another World	05,50	05,50	71,50
Apollon	00,50	—	—
Battle Isle	00,50	—	—
Battle Isle Data Disk	00,50	—	49,50
Black Gryll	04,50	—	—
Bundesliga Manager Prof.	75,50	—	75,50
Civilization	06,50	—	100,50
Das schwarze Auge	78,50	78,50	89,50
Der Patzibler	78,50	78,50	91,50
Elvis 2	77,50	77,50	89,50
Eye of the Beholder 2	02,50	—	78,50
Felken 3.0	—	—	104,50
Formula 1 Grand Prix	05,50	05,50	—
Globet Trotter	75,50	—	80,50
Gunsing 2000	—	—	90,50
Haindell	02,50	04,50	85,50
John Madden Football	04,50	—	—
Larry 6	02,50	—	02,50
Lemmings	02,50	02,50	—
Let's Turbo 2	05,50	—	89,50
Night and Magic 8	79,50	79,50	83,50
Monkey Island	90,50	—	90,50
Pirates	06,50	06,50	68,50
Papillon 2	71,50	71,50	—
Railroad Tycoon	07,50	07,50	08,50
Rempart	—	—	72,50
Star Trek	—	—	77,50
Ultima Underworld	—	—	60,50
Ultima 7	—	—	80,50
Wing Commander Deluxe Ed.	—	—	105,50
Wing Commander 2	—	—	89,50

Wir führen auch Konsolenspiele und Hardware.  
Bitte nachfragen!

**Mareile Bender**  
Damaschkestr. 1 · 4900 Herford  
Versand (Nachnahme) zzgl. 8,50 DM  
— Irrtum und Preisänderungen vorbehalten —

neu PC +  
**OKAY AMIGA**  
AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING  
Tel. 09674-1279  
Fax -1294

hotline news -8405

	DV	PC	Amiga
1865	—	—	—
3D Construction Kit	DV	80,90	72,90
A.T.A.C.	DV	39,90	39,90
Apes of Pacific	DA	74,90	a.A.
Airbus A 320	DA	87,90	85,90
Ashes of Empire	—	—	81,90
Captain Comic 2	DA	64,90	—
Carriers at War	—	71,90	—
Darklands	DA	97,90	a.A.
Das schwarze Auge	DV	82,90	69,90
Der Patzibler	DV	80,90	66,90
Dungeon Master	DA	71,90	53,90
Epac	DV	79,90	63,90
Eye of Beholder 2	DV	79,90	72,90
Grand Prix (Microprose)	a.A.	—	—
Gods	DA	71,90	54,90
Hong Kong Mahjong	—	72,90	53,90
Hook	dt.	72,90	69,90
Humans	—	—	—
Indiana Jones IV	DV	85,90	a.A.
Larry V	DV	82,90	66,90
Laura Bow II	DV	75,90	66,90
Links 366	—	89,90	—
Links	—	83,90	71,90
— Zus.Disk 1-7	ja	39,90	38,90
Mad TV	—	81,90	66,90
Magic Pockets	—	69,90	54,90
Might + Magic 3	DV	82,90	66,90
Monkey Island 2	DV	78,90	77,90
Police Quest 3	DV	82,90	66,90
Premiere	—	69,90	63,90
Push Over	—	66,90	54,90
Red Zone	—	—	55,90
Space Quest 4	DV	82,90	66,90
Special Forces	—	75,90	72,90
Wing Commander 2	DV	86,90	—
Zak Mc Kracken	DV	64,90	60,90

**SOUNDBLASTER 2.0** 249.-  
**SB-SET, Incl. Stereo Option** 295.-  
**SOUNDBLASTER PRO 3** 498.-  
**AdLib Soundkarte** 125.-  
**AdLib GOLD** 455.-

**VERSANDKOSTEN:**  
Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50  
Vorkasse / Stammkunden DM 4,50

## Neu: Competition PRO jetzt noch besser

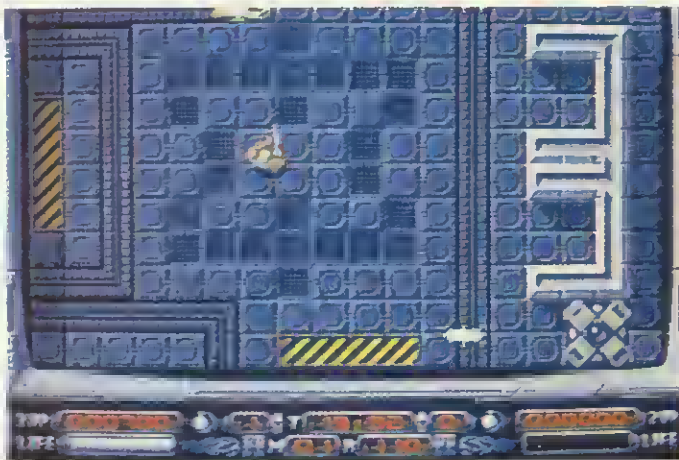


Mit quadratischer Steuermaße für präzisere Diagonalsteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.



Dynamics marketing GmbH  
Hamburg

## Putzkolonne



Schießen und erschossen werden: Alltag bei den Cyberzerk's

# Cyberzerk

Century Softwares erstes Werk, *Cyberzerk*, kommt über den Computergiganten Boeder in die heimischen Sottwareläden und erinnert an Team 17's *Alien Breed*.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Alleine oder mit einem Kollegen schlüpfen Sie in die Keramitpanzer zweier Weltraumpolizisten. Eure Aufgabe: die aus der Vogelperspektive gezeigten Decks Eures überfallenen Raumschiffs von tödlichen Maschinen und bösartigen Robotern reinigen. In jedem Level müssen alle Gegner neutralisiert werden. Dabei läuft Ihr von Raum zu Raum und richtet Euer Mega-O-Töt-Gewehr auf alles, was sich bewegt. Für ganz harte Fälle habt Ihr auch Granaten dabei, die ein wenig mehr Schaden anrichten als die Mumpelspritze. Werdet Ihr währenddessen von den Maschinchen getroffen, wird Energie abgezogen. Um diese wieder aufzufrischen, lagern unter niedergestreckten Feinden

Energiepillen. Extragranaten und einmal benutzbare Elektrokarten, die das gesamte Deck zeigen, werden ebenfalls unter erschossenen Aliens gefunden. Läuft die Energieanzeige gen Null, leuchtet der "Game-Over"-Schriftzug: *Cyberzerk* hat nur ein Leben. kn

Genre: Action

Hersteller: Boeder

Zirka-Preis: 70 Mark

Testmuster: Boeder

**AMIGA 52 %**

Gratik: 46 % Sound: 64 %

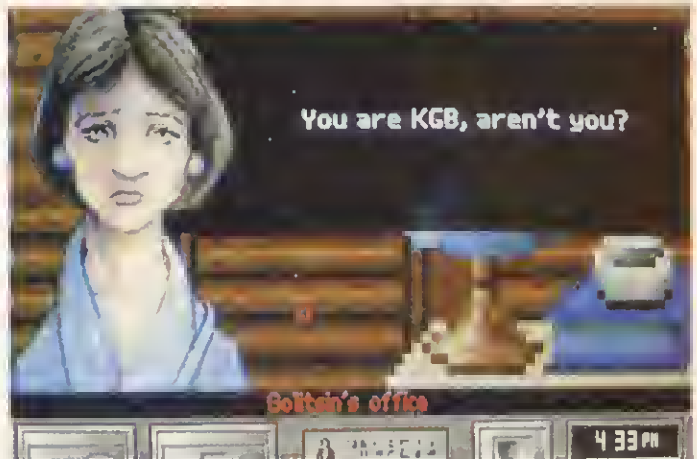
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: —

Geplant für: —

## Nasdarowje



Genosse Kommissarin, die Partei steht auf ihrer Seite. (MS-DOS/VGA)

# KGB

Wenn das Felix Dzerzhinski noch erleben müßte: Der Gründer der sowjetischen Tscheka würde sich im Grabe umdrehen, wenn er sehen würde, was aus seiner geliebten Geheimpolizei geworden ist. Der neue KGB, obwohl immer noch eine mächtige Organisation, ist nur noch ein Abklatsch seiner selbst. Die größte Umwälzung: Die ehemaligen Agenten gehen einer sinnvollen Arbeit nach. So auch Maxim Mikhailowitsch Rukow, Sonderbeauftragter für Bandenkriminalität in der Abteilung Admiral Solkov.

Unsere Aufgabe im russischen Ränkespiel: Rukow durch ein mysteriöses Mordkomplott steuern, Indizien sammeln und Verdächtige verhören. Die slavische Gratik, übrigens vom gleichen Team, das auch *Dune* programmiert hat, wird je nach Aufenthaltsort geladen. Wir sehen alles aus der Perspektive unseres Helden der Arbeit. Bei Gesprä-

chen wird ein Abbild des Gegenübers und ein Auswahlmenü mit fertigen Sätzen geboten. Der Mauszeiger verwandelt sich je nach Handlungsspielraum automatisch. Gegenstände dürfen untersucht, manipuliert und im geräumigen "Inventory" verstaut werden. vw

Genre: Adventure

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Virgin

**MS-DOS 73 %**

Gratik: 76 % Sound: 62 %

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga

Jörg Schwiezer, *Cyberzerk*-Musiker, darf sich als einziger feste auf die Schulter klopfen: Gut gemacht! Die Musikstückchen sind durchgehend nett komponiert, nerven auch auf Dauer nicht und verdienen somit ein Lob. Grafisch geht's ebenfalls solide, wenn auch nicht sehr abwechslungsreich zur Sache. Die Raumschiffdecks sehen zwar hübsch



technisch aus, lassen den wahren Augenschmaus à la *Alien Breed* jedoch vermissen. Der Designer bekommt allerdings einen derben Klaps. Außer Bomben und Kärtchen existieren keine Extras in den riesengroßen Levels. Zudem schießt Ihr immer auf (fast) dieselben Gegner. Der Zwei-Spielermodus rettet das Spiel ins gehobene Mittelfeld.

Die armen Russen — was ist nur aus den Erzbösewichtern von einst geworden? Programmiererteam Cryo nutzt den Exotikbonus der slavischen Finsterlinge und häuft ein Klischee auf das andere. Unser Held hat eine Knollennase, Onkel Wanja ist dem



dem heimatlichen Samovar. Mit einem Wort, die holzschnitt-grobe Atmosphäre kann überzeugen. Auch steuerungstechnisch zeigt man sich wesentlich inspirierter und frischer als beim zählangatmigen Lizenzbrocken *Dune*. Der "intelligente" Mauszeiger wirkt fast als Hilfsfunktion und läßt so auch Einsteigern eine faire Chance.



## Eierlauf



Oa quiekt der Quarterback: ein Paß, mitten in die gegnerische Abwehr

## NFL

Wenn in überfüllten Stadien gepanzerte Körper zusammenprallen und sich alles um ein ledernes Ei dreht, ist vor amerikanischen Fernsehern die Hölle los. In Europa soll's auch bald soweit sein. Schon vor einiger Zeit schwappte die American-Football-Welle über den großen Teich und sie rollt immer noch. Konamis American-Football-Simulation **NFL** schwimmt fleißig mit.

Zu Beginn erscheint das PC-Sportspiel-typische Optionsmenü. Ihr entscheidet Euch entweder für ein zünftiges Trainingslager, ein Freundschaftsspiel oder kämpft Euch durch die Liga bis zum Superbowl. Nachdem Ihr Eure Mannschaft ausgesucht und nach Belieben editiert habt, geht's auf den Rasen. Eure Spieler seht Ihr dabei aus einer 3-D-Perspektive, gesteuert wird der ballführende Spieler entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur. Eure Aufgabe ist es, das Ei in die gegnerische Touch-

down-Zone zu bugsieren. Dazu stehen Euch jede Menge verschiedener Angriffs- und Verteidigungstaktiken zur Verfügung, die bei Bedarf auch editiert werden können.

Habt Ihr einen Freund zur Seite, darf auch gegen ihn angetreten werden. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Konami

**MS-DOS 66%**

Grafik: 56% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, EGA

Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster, VGA, Maus, Joystick

Geplant für: —

Konamis **NFL** glänzt mit massenweise einstellbaren Optionen, einer praktischen Präsentation und einem unübertroffenen Taktikeditor. Auf dem Rasen angekommen, geht's jedoch schon wesentlich übersichtlicher zu: Ein ruckhaft scrollendes Spielfeld, langweilige Sprites und die einfache, aber leider unpassende Steuerung bremsen



den Football-Spaß beträchtlich. Will man passen, klickt man sich in Echtzeit durch die Mannschaft, ehe den gewünschten Spieler das Paß-Fadenkreuz zielt. In der Zwischenzeit wälzen sich 50 Prozent der gegnerischen Mannschaft über Euren Quarterback. Nur Fans sollten sich **NFL** zulegen, zumal die Spielregeln nicht erklärt werden.

## Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

## MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim  
Parkplatz am Museum  
(ausgeschildert)  
Mo.-Sa. 9.30-12.30  
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,  
täglich Neuheiten,  
ständig Sonderangebote.

## Computerspiele Module

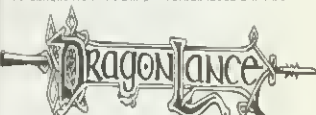
Software zum Anfassen,  
alle Systeme,  
großer Parkplatz,  
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft  
jetzt auch in  
6908 Wiesloch  
Ringstraße 17  
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

## PLAYSOFT

	PC	AMIGA
1869 dt Handelsimulation	89.90	64.90
Acas of the Pacific 4	79.90	...
B. A. T. 2 1*	99.90	...
Carriers of War *	94.90	89.90
Civilization dt	89.90	84.90
Dark Seed	89.90	...
Darklands dt *	94.90	...
Darkeun *	89.90	...
D3A Schicksalsklinge dt	69.90	79.90
Dungeons Master dt *	79.90	74.90
D. Meister & Chaos Slices Back (*1)	64.90	...
Eye of the Beholder 2 dt	79.90	74.90
F-15 Strike Eagle 3 1*	109	...
Falcon 3 0 *	89.90	...
Falcon 3 0 Mission 1 (*1)	84.90	...
Gunship 2000 1*	89.90	89.90
Hartner Jump Jet 1*	109	...
Indy 4 The Fate of Atlantis *	89.90	84.90
Might & Magic 3 dt	89.90	84.90
Might & Magic 4 *	84.90	84.90
Monkey Island 2 dt	89.90	89.90
Legend (dt)	79.90	89.90
Lemmings 2 1*	94.90	79.90
Links Pro eb 386er 1*1 VGA	99.90	...
Palitrier dt	89.90	84.90
Populous 2 Plus *	...	94.90
Populous 2 Deluxe Over Disk	...	39.90
Prophecy of the Shadow (dt)	89.90	94.90
Shadow of the Beast 3 1*	...	74.90
Sherlock Holmes	94.90	...
Strike Commander *	89.90	...
Siege *	94.90	...
Task Force 1*1 *	109	...
Ultima 7 *	84.90	...
Ultima Underworld *	89.90	...
Wing Commander 1 *	54.90	89.90
Wizardry 7 *	89.90	...



## Kalender 1993

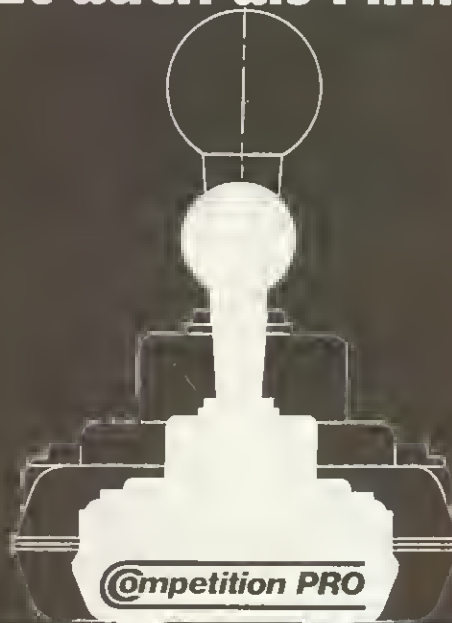
13 Bilder 33x30 in Posterqualität  
23 DM (+Versandkosten)  
wir führen auch Brettspiele &  
Rollenspiele (Science Fiction,  
Fantasy) Zinnminiaturen, Zubehör  
Neuer Versandkatalog gegen  
5,00 DM in bar oder Scheck

## PLAYSOFT

Inh. Robert Elmshäuser

TEICHWEG 6 3550 MARBURG  
TEL.06421 / 481972 FAX 47526

## Neu: Competition PRO jetzt auch als Mini



75% so groß wie das Original und 100%ig in der Leistung: Competition Pro Mini, die perfekte Hand-Hold-Version.



In der cleveren Verpackung als 3,5"-Disketten-Box. In Fach-

geschäften und Kaufhäusern.



Dynamics marketing GmbH  
Hamburg



## Special Forces

Sly Stallone, alias "Rambo" hätte seine wahre Freude an den *Special Forces* gehabt. — Obwohl statt stupidem Draufhauen eher taktisches Können verlangt wird. Entgegen allen Gerüchten haben es die harten Burschen doch noch geschafft, auf dem PC 16 Kampfaufträge in vier Erdteilen und Klimazonen zu absolvieren. Einziger Hacken am gelungenen Action-Strategiemix: Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch. *mh*

Genre: Action/Strategie  
Hersteller: Microprose  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 83%**

Grafik: 69% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer



## Carl Lewis Challenge

Psygnosis' Olympiade hat auch auf dem Amiga nichts von ihrem Reiz verloren. Grafisch solide fällt die schwammige Steuerung allerdings negativ ins Gewicht. Auf den hochwertigen Manager-Teil und die hörenswerte Hülsbeck-Musik sollte jedoch kein Sportspieliebhaber verzichten. Das Spiel ist, dank mieser Steuerung, um einiges schwerer als die PC-Version. *kn*

Genre: Sport  
Hersteller: Psygnosis  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 61%**

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer



## Utopia

Gremlin hat's nicht eilig mit den Umsetzungen. Fast ein Jahr mußten MS-DDS-Strategen auf *Utopia* warten. Jetzt dürft ihr endlich eine funktionierende Raumkolonie bauen und anschließend gegen diverse außerirdische Mitbewohner verteidigen. Die Icon-gesteuerte Mischung aus *Sim City* und *Mega lo Mania* funktioniert spielerisch tadellos. Dank Datendiskette ist auch zukünftig für Abwechslung gesorgt. *vw*

Genre: Strategie  
Hersteller: Gremlin  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 74%**

Grafik: 68% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



## Carl Lewis Challenge

Die ST-Version des Psygnosis-Sportspiels bietet für die 16 Farben des Ataris, wunderschöne Grafik und fließende Animationen. Die Steuerung ist glücklicherweise etwas exakter als die des Amiga-Carls. Allein die bisweilen karge Musik enttäuscht. Dafür gibt's hübsche Soundeffekte. ST-Besitzer mit sportlichen Ambitionen sollten sich *Carl Lewis Challenge* zulegen. *kn*

Genre: Sport  
Hersteller: Psygnosis  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 65%**

Grafik: 68% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



## Bargon Attack

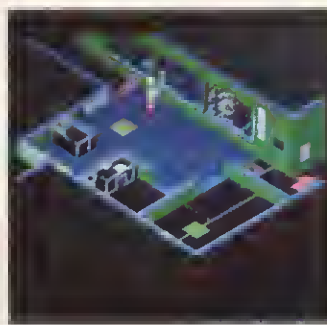
Coktel Vision legt mit *Bargon Attack* auch auf dem Amiga ein grafisch ansprechendes Comicabenteuer hin. Leider kann die Rätsellogik mit dem erfreulichen Äußeren nicht ganz mithalten. Wer an "Lucas-Game" Knobelstandard gewöhnt ist, wird von den Magerrätseln etwas enttäuscht sein. Einsteiger, die auf bunte Bilder Wert legen und vor schweren Rätseln zurückschrecken, werden durchschnittlich gut bedient. *vw*

Genre: Adventure  
Hersteller: Coktel Vision  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 58%**

Grafik: 70% Sound: 43%

Schwierigkeit: leicht



## D/Generation

Knifflige Rätsel, ansprechende grafische Präsentation — was will man mehr? *D/Generation* dürfte mit seinen Pixelmännchen und Miniaturfällen alle ansprechen, die sonst um Denkspiele einen großen Bogen machen. Im Moment wird man kaum ein anderes, ähnlich originelles Programm finden. Auch ST-Besitzer sollten deshalb auf dieses 3-D-Grübel-Adventure mit leichtem Geschicklichkeits-Touch nicht verzichten. *vw*

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 78%**

Grafik: 52% Sound: 18%

Schwierigkeit: mittel

Während in letzter Zeit die Masse guter Spiele für Game Boy und Game Gear aus Amerika oder Europa kam, schlägt nun der ferne Osten wieder zu. Wir werfen für Euch einen Blick gegen Nippon und picken die Spieleperlen heraus.

## Game Gear

Herausragendes Game-Gear-Thema der letzten Zeit ist *Sonic 2*. Fast gleichzeitig mit der Mega-Drive-Version wird die Game-Gear-Variante erscheinen, wobei in letzterer alle Levels und Features des Mega-Drive-Sonics enthalten sein sollen. Igelfans dürfen sich auf ein grafisch und musikalisch beeindruckendes Speed-Jump'n'Run freuen. Vor Weihnachten wird der zweite *Sonic* jedoch nicht das tgelbein schwingen.

Ebenfalls direkt von Sega kommt *Wimbledon Tennis*. Diese, übrigens in Amerika produzierte Tennissimulation soll Segas Game Gear endlich mit einer qualitativ hochwertigen Ballhatz ausrüsten. *Wimbledon Tennis* enthält alle Größen der Tenniswelt, zusätzlich darf auch ein eigener Charakter zusammengebastelt werden.



Sonic 2 (Game Gear)



Lunar Chase



Bionic Commando



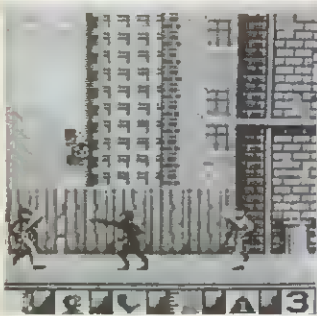
## Game Boy

In Capcoms **Bionic Commando** steuert Ihr Rad Spencer, ein kleines Cybermännchen, vollgestopft mit Waffen der unterschiedlichsten Art. Die böse Armee der Doraizier arbeitet am "Albatros Objekt", um die Erde endgültig zu unterwerfen. Die vereinten Nationen sandten daraufhin Super Joe, um das Unternehmen zu vereiteln. Super Joe seinerseits blieb verschollen und so kämpft Ihr Euch durch satte 16 Levels, den Helden zu befreien. Tolle



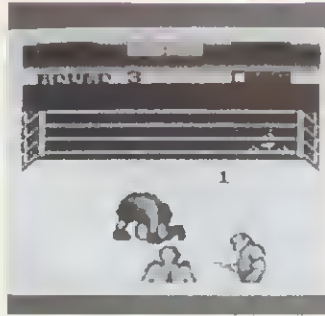
Grafik und fetzige Musik lassen von diesem Jump'n'Shoot einiges erhoffen.

Action ganz anderer Art bietet Nintendos **Lunar Chase**. In einer 3-D-Vektorgrafikwelt flitzt Ihr mit einem Kampfpanzer herum und jagt eine feindliche Basis nach der anderen in die Luft. Bevor der Obermott auf Tetanus II aufgibt, lassen sich in Shops Extrawaffen einkaufen und heiße Speedlevel ohne Feinde aber mit jeder Menge Hindernisse durchfliegen. Schon der Grafik wegen darf man gespannt sein. *kn*



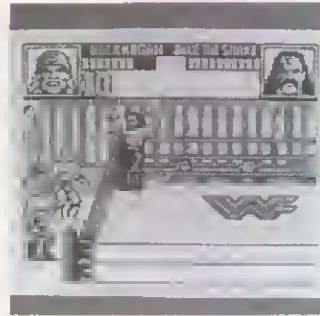
### Spiderman 2

Ljn's **Spiderman 2** bringt den Spinnfreunden gegenüber dem ersten Teil kaum Neues. Wieder kämpft Ihr Euch durch eine Menge Levels und spinnst Euch den Weg von Dach zu Dach. Eventuelle Feinde werden vom LCD-Display gehämmert, Abgründe via Netz überquert. Dem **Spiderman**-Freund wird's gefallen, alle anderen befällt, trotz solider Grafik und Musik, die Arachnophobie. Langweilig wie Omas Kellerspinne und unfair wie eine Tarantel. *kn*



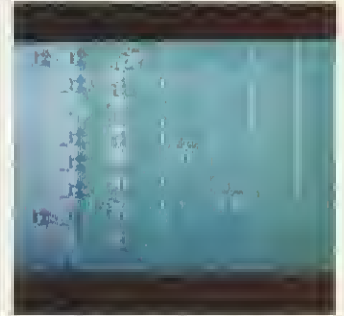
### George Foreman Boxing

Acclairs Aushängeboxer schlüft auf dem Game Boy zum Amateur ab. Ihr schaut Eurem Gegenüber ins Gesicht und drescht per Knopfdruck in selbiges. Mittels Steuerkreuz taucht Ihr weg oder verteidigt Eure Nase. Schon beim ersten Gegner hat Schorsch keine mehr. Niedergeboxt schaltet man Nintendos Handheld aus: Schlechte Steuerung, miese Grafik und lachhafter Sound frusten gigantisch. *kn*



### WWF 2

Mit Hulk Hogan die Bad Guys der **WWF** zusammenzufalten, gehört zum Traum jedes Catch-Freaks. Dank letziger Grafik und vielseitigem Spielmodi macht sich obiges in **WWF 2** herausragend. Unübersichtlich wird's erst, wenn mehr als vier Catcher in den Ring steigen. Die gewöhnungsbedürftige Steuerung entpuppt sich nach einiger Zeit jedoch als sehr praktisch — der eingebaute Zweispielermodus sorgt für heiße Getechte gegen den besten Freund. *kn*



### NFL Football

Auf dem Lynx spielt der 3-D-Chip auf. Der Rasen wird bei **NFL** von oben gezeigt und zoomt bei Bedarf heran. Vor jedem Spielzug wird eine Taktik ausgesucht und losgespielt. Ataris Football-Simulation macht auf dem Lynx eine nette Figur, ist jedoch zu knifflig. Die Gegner sind zu stark, Pässe gehen meist in die Hose. Zudem harren zu wenig Taktiken ihrer Auswahl. Grafisch und musikalisch wird zwar solides geboten, trotzdem sollten nur Fans zugreifen. *kn*

Genre: Action  
Hersteller: Ljn  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 44%**

Grafik: 63% Sound: 65%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Sport  
Hersteller: Acclaim  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 34%**

Grafik: 38% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Sport  
Hersteller: Acclaim  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 70%**

Grafik: 68% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Sport  
Hersteller: Atari  
Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX 62%**

Grafik: 70% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer

## VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32  
A-1120 Wien Tel.: 83-93-813  
Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.  
Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.  
Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.



## Baseball Heroes

Baseball Heroes bringt Lynx-Besitzern den amerikanischen Kultsport näher. Ihr steuert je Inning entweder den Batter (Schläger) oder den Pitcher (Werfer). Seid Ihr am Werfen, steuert Ihr zudem einen Feldspieler nach erfolgtem Schlag. Grafisch und soundtechnisch kann Baseball Heroes überzeugen, die Steuerung des Feldspielers, der den Ball fangen soll, grenzt allerdings an eine Frechheit. Dank vieler Features für Fans trotzdem empfehlenswert. *kn*

Genre: Sport  
Hersteller: Atari  
Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX 60%**

Grafik: 63% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer



## Ferrari Grand Prix

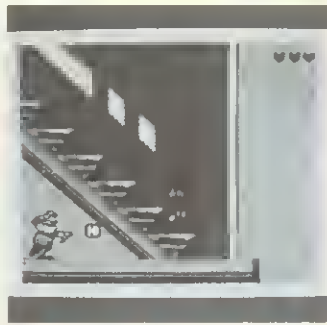
Steht Ihr im Stau gen Süden, ist ein zufälliges Rennspiel wie Ferrari Grand Prix fällig. Seit Ihr erst einmal in Fahrt, seht Ihr Eure Strecke in einem etwas ruckligen 3-D-Scrolling. Der große Grand Prix geht über 16 Strecken. Leider enthält die Ferrari-Raserei keinen Zweispielmodus, Game-Boy-Besitzer sollten eher zum ungeschlagenen F1 Race greifen. *cd*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Acclaim  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 69%**

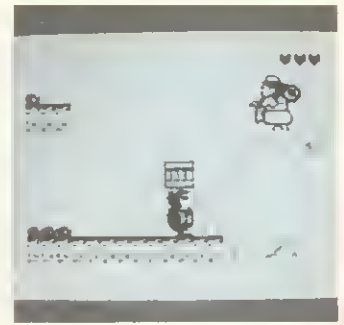
Grafik: 57% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



## Blues Brothers

Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch für einen der Brüder: Jake oder Elwood. In bester Jump'n'Run schlagen die Soul-Männer zu, je nach Dauer des Knopfdrucks dosiert Ihr Euren Sprung in Höhe und Weite. Zur Selbstverteidigung könnt Ihr Kisten aufheben und diese als Wurfgeschosse gegen Anti-blues'er schleudern. Eure Tragfähigkeit ist auf eine Box beschränkt, die den Bruder auch noch beim Sprung behindert. Straßenräuber, Wachpersonal und eine beleibte Gaunerde machen Euch das Blues-Leben schwer. Eure Lebensanzeige präsentiert sich in der Form der drei Herzen. Erfrischung bekommt Ihr durch das Einsammeln von herumliegenden Schallplatten. Nach hundert eingesackten Scheiben gibt es ein neues Leben. Ab und zu trefft Ihr auf einen Luftballon. Richtig genutzt regnet es reichlich Schallplatten. Leider gibt es keine Level-



Paßwörter, deshalb steht Euch nach jedem Einschalten der Weg durch die bereits bekannter Levels bevor. Das Spiel hat außer dem Namen so gut wie nichts mit den Original-Blues-Brothers zu tun, also haben auch Filmkundige keine Probleme mit der Hüpf- und Spring-Handlung. Die Grafik der Blues Brothers ist kontrastarm. Der Sound würde John Belushi die Schuhe ausziehen, denn die famose Filmmusik konnte nicht umgesetzt werden. Der witzige Jump'n'Run-Spaß ist trotzdem ein Anspielen wert. *cd*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Titus  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 66%**

Grafik: 59% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

# Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25



Game	Ami	PC	PREISAUSSCHREIBEN	Game	Ami	PC
Fire & Ice	64,00		Findet einen Namen für unser Wappentier!	Battle Island •Data Disk•	43,99	
ISHAR	71,99	71,99		Premiere	72,32	
Wing Commander 2 D	86,99	93,99		DSA-Die Schicksalsklänge D		
Der Patrizier	71,99	86,99	Schickt Eure Vorschläge bis zum 31.12.92 an <i>Royal Soft</i> . Unter allen Einsendern werden super Preise verlost:	Sim Earth	79,99	99,99
Dune		86,99		Push over	72,32	79,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99		Ashes of Empire	95,99	99,99
Indiana Jones 4 D		86,99	1. Preis: 5 Top Ten Spiele n. W 2. Preis: 3 Top Ten Spiele n. W 3. Preis: 1 Top Ten Spiel n. W 4-100 Preis: Überraschung	E-Train D	95,99	99,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99		WWF Wrestling	72,32	
Myth	64,00			Epic	72,32	79,99
Eye of the Beholder D	71,99	86,99	Zu den Preisen 4-100 mehr in der nächsten Ausgabe. Laßt Euch diese Chance nicht entgehen!	Steigenberger	56,99	95,99
ZOOL	64,00			España '92	79,99	99,99
Treasures of the Savage Frontier D	71,99			Conquistador •Data Disk•	39,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99			Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Legend of Fairghail D	63,99	70,99		Myth	53,97	
Mad TV	71,99	86,99		Hero Quest	79,95	
Might & Magic 3 D	71,99	86,99		Hero Quest Expansion Kit	49,95	
Hero Turtles 2 D	71,99			Hero Quest Twin Pack	69,95	
				Conan der Barbier		89,90

Versandkosten: NN + DM 8,00 • Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 • Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00

Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!



**V**or dem Weihnachtssturm halten sich die meisten Softwarefirmen mit neuen Szenariodisketten etwas zurück — kein Wunder, haben doch viele schon ihr Spielepulver verschossen. Nicht so Microprose, die mit der langersehnten Zusatzdiskette für *Gunship 2000* einen echten Knüller auf Lager haben. Nicht nur zwei komplett neue Landschaften, sondern auch einige kleine, aber sehr feine Veränderungen, sorgten bei unseren Fliegerassen Volker und Michael für so manche Überraschung. Aus diesem Grund widmen wir dem jüngsten *Gunship 2000*-Sproß die komplette Scenery-Corner.

Für Neuleser noch einmal in knapper Form die Regeln: Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir für die jeweiligen Szenariodisketten, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medien-ecke Verwendung findet. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum hervorragend. mh

## Gunship 2000: Szenariodiskette

Als Microprose im letzten Jahr den Hubschrauberklassiker *Gunship* in der 2000-Version wieder aufleben ließ, gab's in der Redaktion kein Halten mehr.

Obwohl *Gunship 2000* ziemlich locker die magische 85-Prozent-Hürde überwand, und damit ein *POWER PLAY*-Prädikat einflog, gab's damals Anlaß zur Klage. Vor allem die zu kleine Auswahl an Fluggebieten — das Hauptprogramm bot nur zwei, Europa und die Golfregion — störte das sehr gute

Gesamtbild und verwehrt dem Spiel eine noch höhere Note. Zudem ärgerten sich unsere "Piloten" über ein paar winzige Kleinigkeiten, wie z.B. lasche Computerpiloten & fehlende Visiereinrichtung.

Alle diese Mankos werden nun dank der *Gunship 2000: Szenariodiskette* beseitigt. Zu den beiden Schauplätzen Europa und Golf kommen nun die dschungelbewachsenen philippinischen Inseln sowie die fro-



Selbstgemacht: Per Missionseditor basteln wir uns einen Auftrag zusammen.

Zwei neue Szenarien tauchen auf der *Gunship 2000*-Karte auf

Inselnspringen: Lauschige Sandstrände und tiefen Dschungel gibt's im Philippinen-Szenario.

stige Umgebung der Antarktis. Damit nicht genug: Die alten Szenarien wurden zusätzlich um zwei weitere "Landkarten" ergänzt: Piloten im Wüsteneinsatz bekommen eine Landkarte, auf der es von Bergen nur so wimmelt; Europäische Flieger knattern nun auch in Großstädten zum Einsatz.

Als weiteres Extraparfüm befindet sich ein Missionseditor auf der Szenariodiskette, mit der Ihr beliebig viele eigene Aufträge basteln dürft.

Neben neuen Fluggebieten und dem Auftragseditor wurden gleich ein paar kleine Ungereimtheiten des Hauptprogramms mit ausgebügelt. Die Veränderungen fangen bei der Bedienung an: Mittels neuem "Setup"-Programm lassen sich nun "Thrustmaster"-Joysticks direkt aktivieren, hängt eine Maus am PC, können die Menüs alle per Maus bedient werden. Die verschiedenen "Sicht"-Optionen wurden erweitert, bzw. ergänzt. Schaut Ihr nun via Mastsicht aus der Mastoptik eines "Kiowas" oder eines "Longbow-Apaches" wird ein separat von der Hubschrauberausrichtung drehbares Zielgerät eingeblendet. Zu

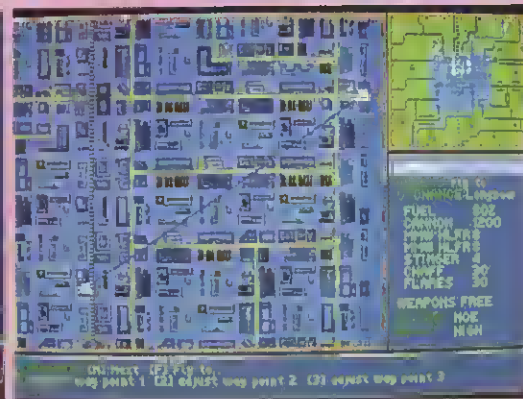


Durchblick: Dank "Mastoptik" schauen wir über Hindernisse

guter Letzt verhalten sich die eigenen Co-Piloten etwas smarter — besonders bei den Missionen, in denen es darum geht Truppen ab- oder aufzuladen, stellen sich die computer-gesteuerten Kumpels sehr viel schlauer an.

Die Fülle an Änderungen, feinen Missionsgebieten und dem Editor hat jedoch ihren Preis. Rund 85 Mark wandern beim Kauf dieser "Zusatz"-Diskette über den Ladentisch. Mag sein, daß einige der Änderungen zwingend notwendig waren und es unfair ist, den Käufer eines Spiels im Prinzip zweimal zur Kasse zu bitten, aber ohne *Gunship 2000: Szenariodiskette* kommt kein Pilot aus.

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Gunship 2000: Szenariodisk	Microprose	MS-DOS	85 Mark	empfehlenswert



Großstadtfliar: Rechts die Übersichtskarte in der Vergrößerung, links im Anflug auf die ersten Gebäude.



**S**o ganz will das mit den Spielen für's CD-ROM noch nicht klappen. Die Firmen halten sich bedeckt, beobachten die Marktentwicklung und begnügen sich vorläufig mit schnöden, teils akustisch aufgepeppten, Konvertierungen älterer Titel. Das sehnsüchtig erwartete CD-Spiel *The Seventh Guest* des amerikanischen Medienmultis "Virgin" bleibt bisher die löbliche Ausnahme. Auch Mindscape verläßt sich lieber auf das Bewährte und kramt in der "Three Sixty"-Mottenkiste. vw



## Sports Collection

Ocean gibt nicht auf und packt mal wieder drei steinalte Sportspiele in eine C64-Sammlung. Zum Glück für uns alle hat man bei der Zusammenstellung auf echte Katastrophen verzichtet. In *Run the Gauntlet*, nach der gleichnamigen Fernsehserie der BBC, fahrt Ihr mit allerlei schnellem Sportgerät (Dünenbuggys, Jetskis und Luftkissenboote) über Hindernisstrecken, die Ihr aus der Vogelperspektive seht. Technisch leicht angegammelt, aber noch ganz witzig.

Das Low-Preis-Spiel *Italia 90* kann sich wacker im Mittelfeld der Fußballsimulationen halten. Ähnlich ergeht es der *Pro Tennis Tour*. Kein Geniestreich, aber brauchbar. Alles in allem eine preiswerte Sammlung, für die wenigen C-64-Besitzer, die noch keine Sportspiele im Schrank stehen haben.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Cartoon Collection	Codemasters	50 Mark	Amiga/ST	für Fans
Head to Head	Domark	100 Mark	Amiga/ST/MS-DOS	empfehlenswert
Sports Collection	Ocean	50 Mark	C64	durchschnittlich
Three Sixty Collection	Mindscape	140 Mark	CD-ROM (MS-DOS)	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.



## Cartoon Collection

Deutlich dem Geschmack jüngerer Geschwister hat sich Codemasters verschrieben. Die Briten programmieren mit einem wahren Feuereifer dauernd neue Zeichentrickhelden, die sich durch Plattformspiele schlagen müssen. In der fünfteiligen Sammlung finden wir den bekannten Eierhelden Diz-

zy, den Elefanten Columbus Jumbo, Spike, den kleinen Wiking, Leroy, das Krokodil und Seymour, die Kartoffel. Alle Spiele sind bunt, niedlich, nicht zu schwer — genau das richtige für fröhliche Nachmittage im Kreise der ganzen Familie. Ihr könnt ja so lange rausgehen.



## Head to Head

Das Ende des kalten Krieges wird auch von Domark entsprechend gewürdigt. Zwei Flieger aus Ost und West dürfen um die Wette düsen und endlich zeigen, wer nun wirklich der Bessere war. Auf Seiten der Kommunisten wird die *MIG-29M Superfulcrum* auf die Startbahn gerollt, die Kapitalisten schicken den *F-29 Stealth Fighter* in die Lüfte. Obwohl Kenner der echten Maschinen

ganz klar die MIG favorisieren, gewann wertungstechnisch bei uns die F-19 durch besseres Flugverhalten, Missionsvielfalt und Realitätsnähe. Anders Domark's Eigenentwicklung, die *MIG-29*. Der russische Flieger kann den High-End Produkten von Microprose nicht das Wasser reichen, eignet sich dafür aber um so besser als Einsteigermodell für den Gelegenheitspiloten. Wer schon andere Düsenflieger in seinem Computerhangar geparkt hat, kann auf den *Head to Head-Kampf* getrost verzichten.

## Three Sixty Compilation

Gleich drei Simulationen darf der kampfproben Computer-Ecke in sein neu erstandenes CD-Laufwerk schieben. In *Aces of the great War* steuert Ihr einen Kampfflieger durch den ersten Weltkrieg. Leider können die *Three Sixty-Asse* der *Red Baron*-Konkurrenz von Dynamix nicht das Wasser reichen. Tester Michael bemängelte in seinem Test Geschwindigkeitsprobleme und unrealistische Instrumentierung. So fliegen die *Aces of the great War* leider nur ins Simulationsmittelfeld. Ähnlich durchschnittlich sahen die Wertungen für *Das Boot* aus. Durch lieblose und detailarme 3-D-Grafiken und eine umständliche Bedienung konnte *Three Sixty's Unterseeboot* nur 55 Prozent einfahren.

Etwas freundlicher fällt die Einschätzung von *Megafortress* aus. Inspiriert durch den Roman "Flight of the old Dog" von Dale Brown, programmierte man eine leicht futuristische B-52 mit der wir gegen die bösen Russen antreten. Durch fünf unterschiedliche Stationsbildschirme und recht nette Missionen liegt *Megafortress* knapp über dem Flugdurchschnitt. Trotzdem müssen wir von dieser Sammlung abraten: Für diesen Preis gibt's deutlich Gehaltvolleres auf bewährter Diskette.





**WORLD OF**  
**MIT**

MS-DOS-PC-DIVISION

AMIGA-DIVISION

NETWORKING-DIVISION

**AMIGA**

CONSUMER-DIVISION

**92**  
**COMMODORE**  
**FRANKFURT 26.-29.11.'92**

*Die Erlebnismesse rund um  
Amiga, C64, CDTV, MS-DOS und UNIX.  
Beratung und Verkauf auf neuem Niveau!*

Unter der Schirmherrschaft von  **Commodore**  
und

Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga  
Die riesige Action-Welt des C64 ■ Das  
weltgrößte Software-Spektrum auf der  
MS-DOS-Profi-Line ■ Den Anschluß an die  
ganze Welt durch Networking ■ UNIX für  
die Wissenschaft ■ Kostenlose Seminare

  
**Markt & Technik**

**Tickets bei**  
**KVV GmbH**  
Liebfrauenberg 52  
6000 Frankfurt 1  
Tel.: (0 69) 29 31 31  
Fax: (0 69) 29 31 25

**Veranstalter**  
**ICP**  
Wendelsteinstr. 3  
8011 Vaterstetten  
Telefon:  
(0 81 06) 40 06

**World Of Commodore mit Amiga'92,**  
die einzige von Commodore autorisierte Messe.

# INDEPENDENT CORNER

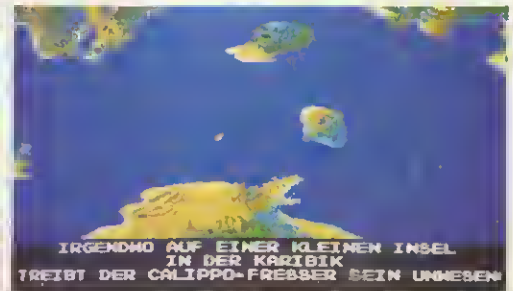
**H**inter Comad stecken die zwei klugen Köpfe Thorsten Rauser und Friedrich Petry. Ihr Geheimrezept: Ein bißchen Werbung im Spiel schadet niemandem, dafür darf's sich jeder umsonst kopieren. Auf diese Weise feierte das junge Team einen Bombenerfolg mit dem *Erbe*, das etwa 500 000 Amiga-Besitzer vor den Bildschirm fesselte. Gesponsert vom Umweltbundesamt unterstützt das Spiel natürlich umweltbewußtes Handeln: Der Spieler erbt eine Villa mit Park, die er vor seinem Einzug allerdings erst einmal so richtig entrümpeln muß —

möglichst umweltfreundlich. Kühlschränke und Batterien

Der Monitor als Werbefläche. Comads Versuch mit dem *Erbe* war der bislang erfolgreichste.



**1,2 Millionen Amiga-Besitzer gibt es in Deutschland. Nach vorsichtigen Schätzungen hat etwa die Hälfte von ihnen *Das Erbe* gesehen oder gespielt. Grund genug, Euch einmal COMAD vorzustellen und den Nachfolger des Spielehits zu präsentieren.**



## New Point GmbH

### Der Videospielversand in Hamburg

Sega-Mega-Drive • Super Nintendo • Importe

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-



### Mega Drive

**Jedes Spiel nur 29,- DM**

Wonderboy III – Whip Rush  
Darwin 4081 – Leynos  
Master of Monsters – Jewel Master

**Jedes Spiel nur 39,- DM**

Arrow Flash – Ghostbusters  
Dick Tracy – Hellfire  
Steel Empire – Fantasia  
Fantasm Soldier – Road Blasters  
Rent a Hero – Runark

**Jedes Spiel nur 49,- DM**

Quack Shot – Bonanza Brothers  
Zoom – Gynoug  
Thunder Force II – Jordans vs Bird

**Jedes Spiel nur 69,- DM**

F22 Interceptor – EA Hockey  
Spider Man DT – Turrigan  
Klax – Olimpic Gold  
Golden Axe II – Road Rush  
James Pond II – Green Dog

### Super-Spiele durch Eigen-Import

**Jedes Spiel nur 89,- DM**

Streets of Rage  
David Robinsons Court  
Splatter House II – Taz Mania  
The Simpsons – Atomic Runner  
The Terminator  
Super Monaco GP II – Twinkle Tale  
Batman – Lemmings  
Dragons Fury

**Jedes Spiel nur 99,- DM**

The Immortal – Kid Cameleon  
Desert Strike – Thunder Force IV  
Gley Lancer

**Jedes Spiel nur 59,- DM**

Sonic DT – Vertyx  
Columns – Toki

Game Converter 26,- DM

**Game Genie US 129,-**

Pro 2 Joypad 29,-

Weitere Top-Games auf Anfrage.  
Bitte rufen Sie an!  
Händleranfragen erwünscht!  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

### Super NES

**Jedes Spiel nur 79,- DM**

Final Fight – Super Tennis  
Top Gear  
Krusiys Super Fun House  
Bill Lambeer – RPM Racing  
F-Zero – Super Bowling  
Battle Blaze – Baseball  
Super Vallus

**Jedes Spiel nur 99,90 DM**

Ys III – Super Adventure Island  
Lemmings – F1 Suzuki  
Robot Police – King of Monsters  
Phalanx – Football  
Spankys Quest – Strike Gunner  
Super Battle Tank

**Jedes Spiel nur 129,- DM**

Prince of Persia – Spindizzy  
Super Pang – Ko Boxing  
Hook – Dinosaurs

Super European Adapter JP 8 US Spiele 49,- OM  
Super Scope mit Spielen 149,- OM

**Telefon 040/7890108 • Fax 7890138**

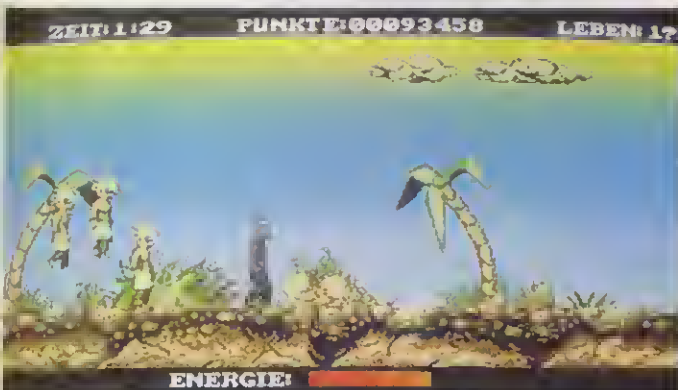


wirft man nun mal nicht einfach auf die Straße. Kein Wunder also, das die überaus große Verbreitung des Spiels einige Firmen neugierig machte.

Das neueste Projekt von Comad hat keinen so "grünen" Hintergrund. Irgendwo in der Karibik hortet der berühmte Calippo-Fresser ein riesiges Lager Langnese-Eis. Dieses Monopol will das Heldensprite C.C.Cool brechen und stellt sich dem freßgierigen Dreikä-

dingen durch hektisches Hämmern auf die Feuertaste. Zwischen die Actionsequenzen sind einige Rätselchen eingebaut. Ein Rebus hier — ein Wortspiel dort, auf dem Weg zum Calippo-Fresser warten einige Überraschungen auf Euch.

Wer an dem Spiel interessiert ist, wendet sich am besten an irgendeinen PD-Handel oder direkt an Comad. Oder Ihr schickt uns so schnell es geht



Links:  
Die Hauptpersonen  
in Comads neuem  
Amiga-Spiel **Stoppt  
den Calippo-  
Fresser.**  
Ob:  
Mit Taschenlampe  
und Schaufel  
geht's zur Höhle  
des Löwen.



sehoch entgegen. Dazu darf der Spieler durch ein Dutzend Levels fliegen, schwimmen und laufen, um den Calippo-Fresser am Ende schließlich in einer Partie Tic-Tac-Toe zu besiegen. Das Spiel zeichnet sich durch eine besonders ungewöhnliche Steuerung aus: Im ersten Level dirigiert Ihr beispielsweise einen Hubschrauber, reguliert die Höhe aller-

eine Postkarte. Die ersten hundert Einsender bekommen eine Calippo-Fresser-Diskette zugesandt. Schreibt an:

**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Calippo-Fresser**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**8013 Haar bei München**

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. ri



Zur Insel wird geschwommen: Ohne Fleiß kein Eis.

## EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac VideoGames

### Liebe Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für die Systeme: 64 AM ST PC  
Preise in DM (inkl. MWSt.)

Amiga500 Speicher auf 1MB 59  
Gravis UltraSound Card 399  
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip 499  
SoundMan Card (AdLib-kompat.) 199  
Der Joystick: Advanced Gravis 79  
PrintShop Deluxe PC - super! 129

11 Lost Treasures of Infocom 126  
1869 - Der Reeder 82  
A.G.E. 3D Adv. Gal. Emp. 78  
Aces of Great War 48  
Air Bucks - Airline Manager 78  
Air Strike USA 82  
Aquatic Games (JP3) 82  
Arsenal PC Soccer Team 41  
Ashes of Empire 92  
ATAC Adv. Tact. Air Com. 82  
B-17 Flying Fortress FS 99  
B.A.T. 2 82  
Batman Returns 44  
Battletoads 86  
Buck Rogers 2 (MC) 78  
Caesar - SimulRome 78  
California Games 2 66  
Cannon Fodder 79  
Championship Manager FM 78  
Chessmaster 3000 78  
Civilization 90  
Cool Croc Twins 40  
Creepers 78  
Crypt of Dammed 70  
Dark Sun (AD&D) 92  
Darkmere 92  
Das schwarze Auge 74  
Der Patrizier 78  
Drift RPG 86  
Dune SciFi 82  
Dynablast/Bomber Man 45  
Elite 2 - High Frontier 100  
Erben des Throns 55  
Eternam 1 93  
Eye of Beholder 2 92  
FC Liverpool Soc. Man. 41  
Fighter Duel FS. (0-Mod. Kab.) 99  
Flag 78  
Flashback 74  
FS 5 FlightSim. Air Force 40  
G-LOC R360 Mk 2 FS 66  
G. Taylors Soccer Ch. FM 74  
German Trucking Manag. 78  
Goblins 2 74  
Grand Prix FI (Microprose) 90  
Greens MPS Golf 107  
Hand of St. James 78  
Harrier Assault AV-8B 92  
Hotel-Manager Steigenberger 58  
Humans 78  
Inca - Die Abenteuer 70  
Incredible Machine 104  
Indiana Jones 4 Fate 93  
Ishtar: Leg. of Fortness 82  
J. Barnes Europ. Football 70  
J.P.P.s Goal Busters 41  
Kick Off 3 74  
KillerBall Roller-Team 73  
Kings Quest 5 96  
Koshan Conspiracy 86  
Kyandia - Fables & Fiends 96  
Land, Sea & Air 93  
Leisure Larry 5 86  
Lemmings 2 New! 78  
Lethal Weapon 3 74  
Lotus Esprit Fin.Chall. 3 86  
Lure of Temptress 82  
M - Monsoon Kidn.(SSI) 99  
Mantis Fighter 96  
Mega Fortress B52 Old Dog 78  
MegaTraveller 2 Ancients 78  
Midnight Sun SSI 92  
Might & Magic 4 88  
NCAA Road to Final 4 Bask. 78  
Nick Faldo Golf 74  
Out of this World 99  
Pinball Dreams Flipper 41  
Pirates 2! Gold 99  
Pools of Darkness 74  
Populous 2 62  
ProFlight Tomado Sim. 100  
Prophecy (Mirage) 78  
Prophecy of Shadow 78  
Reach for Stars 86  
Red Baron WW1 80

### ... plus die 7 Fantastie-Punkte:

Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Fantastie-Punkt! Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken Freispiele (Treue-Prämien). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Rex Nebular	107	107
Rome - A.D.92	78	86
Rookies	92	92
Sabre Team	74	74
Scenario	41	69
Sea Rogue Undersea Treas.	69	82
Sensible Soccer	72	61
Siege - Die Burg	78	78
SimAnt	93	86
SimEarth	82	82
Space Crusade	41	66
Space Shuttle Sim.	86	82
Special Forces Airborne	90	90
Spelljammer AD&D	90	99
St. Thomas	82	82
Star Trek 5 25th Ann.	66	66
Strike Commander	78	104
Sword (Legend) of Valour	78	92
The A-Train 3D	107	99
The Chaos Engine	74	74
The Games Espana 92	78	92
Tiger Road Karate	78	78
Titus the Fox	42	69
Tornado (CombPilot2)	74	93
Transatlantic	74	74
Treasures Savage Frontier	82	82
TV Sports Rollerbabes	82	96
Twilight 2.000	96	96
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	78	96
Uncharted Waters RPG	107	102
Warriors of Releyn	74	74
Waxworks - Elvira continues	86	86
Wizardry 7 Crusaders	90	90
World War I: History Line	82	92
Wrath of Demons	55	92

### NICE % PRICE % HITS

3D Construct. Kit+Vid.	59	110	87	110
AH 73M Thunderhawk	61	72	80	
Air Sea Supremacy	48	53	91	
Airbus A320 Lufthansa FS	102	102	102	
Another World	61	61	72	
ATP Tours Adv. Tennis	56	65	65	
B.A.T. 1	53	46	76	
Bane of Cosmic Forge	53	61	61	
Big Box Besu Jolly	46	76	76	
Bundesliga Manag. Prof.	61	69	61	
Chips Challenge	38	32	61	
Epic Goldrunner 3D	64	64	76	
F15 II Strike Eagle	84	84	84	
Falcon F16 Mark II v3.0			98	
Fascination (Geisha 2)	65	65	85	
Fire & Ice	69	69		
Grandstand Sports Samml.	51	72	72	
Hill Street Blues	64	64		
Hudson Hawk	38	65	65	
J. White Whirlwind Snooker	72	72	80	
Lemmings 1	41	53	69	
Maniac Mansion	69	69	69	
Nam 1965/1975	46	69	84	
On the Road	69	69	69	
Pirates 1	48	61	61	
Railroad Tycoon	84	84	93	
Rolling Ronny	38	61	69	
Sec. Monkey Island 2	82	91		
Secret Silver Blades	69	69		
Sensible Soccer	72	61		
Shanghai 2			91	
Silent Service 2	84	84	84	
SimCity + Populous	69	69	69	
Steel Empire	72	72	80	
Supremacy	42	72	61	
Teen.M.Turtle Ninja 2	34	66	76	
Ultima 6	61	64	55	
UMS Univ.Mil.Sim. 2	76	76	91	
Wing Commander 2			91	
Zak McKracken	46	61	61	

noch sehr viel mehr starke  
Nice-Price-Hits  
finden Sie in unseren aktuellen Listen!

FUNTAStIC hat immer alle die neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen ja: Mit Liefer-Engpässen muß gerechnet werden! Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort: Sega/Mega / NES / GameBoy / Lynx. Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14, 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

## FUNTAStIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl  
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme  
3. Kunde-ist-König-Service  
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo - Fr 10-1230 - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-Sa. Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao Italia! Wir versenden täglich auch ins Ausland: (abzgl. 14% ds.St., +Nachn. Versandkt. oder per Post-Baranweisung, +15.- Versandkt.)

FUNTAStIC ComputerWare:  
EuroGames GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstr. 44 (kein Laden)  
D - 8000 München 5  
Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 138  
Die besten Computerspiele.  
Seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen: gerne auch aus dem Ausland (bitte Gewerbe-Anmeldung!)



# AMIGA FOREVER

**"Wo nur noch Technik zählt — wird die Luft dünn" — Mit diesem Werbeknaller wurde der Amiga 500 eingeführt. Damit dem Amiga die Luft nicht knapp wird, präsentiert Commodore den Amiga 3000.**

**W**er von uns hatte ihn nicht? Den wohl berühmtesten aller Homecomputer, den Wegbereiter Commodores, den "C64". Commodore verkaufte in Deutschland mehr als zwei Millionen Einheiten und noch immer gehen "C64"-Systeme über die Landenteiche. Von seinen Fans, wegen seines recht eigenwilligen Designs liebevoll "Brotkasten" genannt, ebnete der C64 Tausenden von Computereinsteigern den Weg. Nicht ganz unschuldig daran waren Spiele, die's für den C64 gab. Bei Klassikern wie *The Bard's Tale*, *Elite*, *Uridium*, *Maniac Mansion* und *Revs* + geraten heute noch die Oldtimer ins Schwärmen.

Der Verkaufserfolg C64 bot für damalige Verhältnisse, dank speziell entwickelten Chips, spektakuläre Grafik und Soundeigenschaften. Durch einen akzeptablen Preis war der C64 als Spielecomputer geradezu prädestiniert. Die 8-Bit-Konkurrenz des C64 war Sinclairs Spectrum, und Ataris Hunderterserie, die aber nie ernsthaft am Lack von Commodores Spielmaschine kratzen konnten. Dann rang sich Commodore zu dem berühmten "Drei in einem"-Computer dem C 128 durch. Unter den Kids war der 128 eine Flop-Maschine, denn hardwaremäßig brachte der C 128 keine Neuigkeiten, die ein Überleben als Spielecomputer rechtfertigte. Es mußte also eine innovative, neue Maschine her.

Zur rechten Zeit bekam die kalifornische Hardwareschmie-



Computer + Zubehör

de; Amiga finanzielle Probleme, bei Amiga arbeitete man schon geraume Zeit an einer 16-Bit-Maschine auf der Basis des Motorola 68000. Beim großen Zähnefleischen bootete Commodore den Konkurrenten Jack Tramiel von Atari kurzerhand aus. Kaum waren die Amiga-Labors geschluckt, schlugen Commodores Entwickler gnadenlos zu. Wollten die ursprünglichen Amiga-Designer "nur" die ultimative Spielekiste für Simulationen herausbringen, forderte Commodore nun einen "echten" Computer inklusive Betriebssystem, Tastatur und Diskettenlaufwerk. Die Ingenieure machten sich an die Arbeit und strickten die nötige Hardware um die Amiga-eigenen Superchips "Fat Agnus", "Denise" und "Paula" herum. Der erste Amiga-Computer mit der magischen Zahl 1000 war geboren. Mit einer großangelegten Werbekampagne und den famosen technischen Spezifikationen war er bald in aller Munde, der Amiga 1000. Doch der Supercomputer blieb wegen seines mörderischen Preises (zu Beginn immerhin 8000 Mark!) für die meist kleingeldschwachen Computerfreaks ein Traum. Konkurrent Atari drohte mit den günstigen ST-Computer-Preisen, dem Amiga den

Rang abzulaufen. Also mußte etwas Neues (und vor allem Preiswerteres) her: Commodore, schon immer Meister der Improvisation, konstruierte auf der Grundlage des Amiga 1000 den Amiga 500, als Low-cost-Maschine der Spielfreaks. Nach oben wurde die Palette mit dem Amiga 2000 abgerundet, als offenes System der versierten Computerbesitzer, die ihren Rechner mit der ein- oder anderen Steckkarte aufrüsten wollten.

Für den Amiga 500 begann der gleiche Siegeszug wie für den legendären Urvater C64. Kein Wunder, stiegen doch vor

allem alte C-64-Veteranen auf das neue High-Tech-Baby um — ein ungeheures Käuferpotential für Commodore. Das vorläufige Resultat dieser Kalkulation: Mehr als eine Million stolze Amiga-Besitzer in Deutschland. Damit hatte Commodore den Markt der Spielfreaks vorerst voll im Griff. Doch die Freude sollte nur kurz sein, denn mit den PCs drängte ein neuer Konkurrent in den Homecomputer-Bereich. Aus dem professionellen Bereich kommend, waren die PCs längst an fortschrittliche Technik gewohnt, so gehörten Festplatten, Multisync-Monitore, Koprozessoren und eine totale Kompatibilität seit langer Zeit zu den festen Bestandteilen der Personalcom-

In ganzer Größe: Multisync-Monitor und Amiga 3000 machen das Leben angenehm.





puter. Um der PC-Konkurrenz Paroli bieten zu können, mußte Commodore ein System schaffen, das der Amiga-Welt serienmäßig den Weg weist und die Nachteile der inzwischen etwas betagten Amiga-Modelle ausbügelt. Es gab eine Menge aufzuholen: Vor allem in Sachen Rechenpower mußte etwas geschehen. Für die Amiga-Fans, die nach der Devise leben "auspacken und anfangen", bietet Commodore den momentan serienmäßig schnellsten Amiga aller Zeiten an: Das momentane Ende der Amiga-Fahrenstange, den 3000er. Die Betonung liegt dabei auf "serienmäßig". Klar mit vielen Basteltricks: 212-MHz-Turbokarte hier, Supercache mit 16 MByte da sowie einer 48-Bit-Grafikkarte mit 64 Millionen Farben und dem goldenen Tower-Gehäuse läßt sich auch aus einem 08/15-Kaufhaus-Amiga der Übercomputer schlechthin konstruieren.

## Amiga 3000

Der Amiga 3000 setzt in Hardware und Software (serienmäßig) neue Standards. Das Herz des Amiga 3000 ist ein Motorola-68030-Prozessor, eine Weiterentwicklung des 68000-Prozessors, der noch in den älteren Amigas seinen Dienst versieht. Der 68030 ist zum einen ein richtiger 32-Bit-Prozessor (d.h. der Prozessor arbeitet intern und extern mit 32 Bit, der alte 68000 arbeitet intern zwar mit 32 Bit, extern jedoch nur mit 16 Bit), außerdem kann der 68030-Prozessor mit einem superschnellen Zwischenspeicher protzen, der die Geschwindigkeit nochmals wesentlich erhöht. Der Amiga

Nobler geht's kaum:  
Im Lotus auf dem neuen  
Amiga.



3000 wird wahlweise mit 16 oder 25 MHz getakteten Prozessoren angeboten, gegenüber dem Amiga 500 oder 2000, die sich mit etwas weniger als 8 MHz begnügen müssen, ein gewaltiger Sprung. Zur mathematischen Unterstützung bekommt jeder 68030 einen Arithmetikprozessor an seine Seite, je nach Taktfrequenz den 68881 für 16 MHz oder den 68882 für die 25-MHz-Serie. Ein echtes Problem moderner Computerspiele wäre damit gelöst, denn z.B. die Bitmap-Felder von *Wing Commander* brauchen verdammt viel Rechenpower. Problem Nummer zwei ist der unverschämte Platzbedarf, den die meisten neuen Spiele brauchen. Viele neue Spiele — wieder dient *Wing Commander* als Beispiel — belegen ungefähr 20 MByte. Selbst gepackt bleiben also mindestens 10 Disketten übrig, die, wenn nicht auf Harddisk installierbar, einem fließenden Spielablauf nicht gerade zuträglich wären. Also mußte ein standardisiertes Festplattensystem her. Commodore entschied sich wie der Macintosh-Hersteller Apple für das leistungsfähige SCSI-Interface (Small Computer System Interface — ausgesprochen: Skasi). Die SCSI-Schnittstelle ist eine genormte Verbindung zwischen dem Computer und einer anderen Einheit, wobei an einem Controller maximal sieben verschiedene SCSI-Geräte betrieben werden können. Die SCSI-Normung hat außerdem den Vorteil, daß es eine ganze Reihe unabhängiger Hersteller gibt, die verschiedenstes Hardwarezubehör liefern. Insofern hatte Commodore die Qual der Wahl unter den Festplattenherstellern, bei unserem Test-Amiga 3000 entschied man sich für eine



Manfred v. Richthofen kann ohne Turbokarte nur die Schultern zucken.

Festplatte der Firma Quantum. Außer Festplatten lassen sich an die SCSI-Schnittstelle auch Zusatzgeräte wie z.B. ein Streamer (Bandlaufwerke zur Festplattensicherung), Scanner oder ein CD-Rom Laufwerk anschließen. Auf dem Weg zu mehr Speicher schlägt der Amiga 3000 auch im RAM neue Wege ein. Schon serienmäßig mit 2 MByte RAM aus-

gerüstet, kann auf der Hauptplatine bis maximal 18 MByte aufgestockt werden. Wenn 18 MByte zu wenig sind, kann über die Erweiterungssteckplätze weitere Megabytes nachrüsten. Beste Voraussetzungen für die Speicherfresser aus der Spielebranche.

Wer einige Nächte in die Monitore der 1084er Reihe blickte, hatte auch schon mal tränende Augen. Nicht allein der Monitor ist schuld, denn das Problem liegt tiefer. Die für den deutschen Markt gebauten Amiga-Modelle orientieren sich an der PAL-Fernsehnorm, die mit 25 Vollbildern pro Sekunde arbeitet. Das geht für einen Fernseher in Ordnung, aber im Computerbereich ist das entschieden zu wenig. Amiga-Besitzer, denen ihr Augenlicht lieb ist, helfen sich bis jetzt mit einem Flicker-Fixer, der die Bildwie-

## Spieleklassiker im neuen Licht

Inzwischen sind einige Amiga-Spiele auf dem Markt, die eine Turbokarte oder einen Amiga 3000 schlichtweg voraussetzen. Härtestes Beispiel ist *Red Baron*. Auf der Packung des erfolgreichen Dynamix-Simulators springt ein dicker Aufkleber ins Auge: "14 MHz empfohlen". Auf einem normalen Amiga hängen die Doppeldecker recht trübe in den Wolken. Beim Simulationsklassiker *Silent Service 2* fürchtete man zu Beginn des Spiels einen der gefürchteten Abstürze, doch der Horizont klärt sich bald auf. Das U-Boot dümpelt nicht nur unter Wasser, sondern auch im gesamten freien Speicher. Deshalb die ewigen Ladezeiten zu Beginn des Spiels und der flüssige Spielablauf während des Abtauchens. Eine Simulation der ganz anderen Art ist die Golfschlägerei *Links*. Eine der wenigen Spiele, die den HAM-Modus des Amigas ausnutzen. Doch 4096 Farben haben ihren Preis. Auf dem Normal-Amiga wird

das Einlochen zum Geduldsspiel, dagegen flitzt Ihr mit dem Amiga 3000 nur so über den Golfplatz. Einer der besten Rennsimulationen ist *Lotus 3*: Der Flitzer braust auf dem Amiga 3000 nicht etwa wie eine abgedrehte Moskito durch die Landschaft, sondern bewegt sich bei gleicher Geschwindigkeit wie auf dem Normal-Amiga, doch drei Grade weicher. Ein weiteres Vorzeigebispiel des 3000ers ist der Fünftländerkrieg *Ashes of Empire*. Denn überall, wo schnelle 3-D Grafikroutinen den Spielwitz erhöhen, fühlt sich der Power-Amiga pudelwohl. In *Ashes of Empire* düst Ihr mit allerlei Kriegsgerät durch die Hügel und Täler der Landschaft, auf dem neuen Amiga ein wahres Vergnügen. Jetzt schon um Lichtjahre verspätet, aber langsam im Anflug auf unsere Galaxis ist Origins *Wing Commander*. Nach den ersten Demos ist klar, daß der Katzenschreck auf jeden Fall ein Turbokarten- und Amiga-3000-Freund wird.



## AMIGA FOREVER

derhalfrequenz trickreich steigert. Commodore verpaßte also dem 3000er nicht nur einen extrem wenig strahlenden Monitor der SSI-Norm, sondern auch dem Rechner gleich einen eingebauten Flickerfixer, genannt wurde er Display-Enhancer. Dieser verspricht ein schärferes Bild beim Anschluß an einen modernen Multiscan- oder Multisync-Monitor, der einfach und unkompliziert in jeder Größe und Preisklasse aus dem PC-Lager zu beschaffen ist.

### Die große Vielfalt

Von der Hardware ist also alles da, was ein heutiger Computer zum zünftigen Spielen braucht. Dank toller Custom-chips trotz der Amiga 3000 mit grandiosen Grafik- und Soundeigenschaften. In der Bewältigung größerer Datenmengen brilliert der High-End-Amiga mit flatter Festplatte und einem fixen Prozessor. Eine



Menge guter Spiele, die auf dem Markt sind, lauten nicht nur auf dem Amiga 3000, sondern verlangen sogar nach der gestiegenen Rechenpower. Probleme treten leider noch bei hochgradig getricksten Programmen wie bei einigen Jump'n'Run, bzw. Actionspielen auf. Hier zeichnet meist der Blitter oder der Kopierschutz für den Absturz des Amigas verantwortlich. Auf alle Fälle ist der Spieleschub für die nächsten Jahre gesichert. Vor allem Spielefirmen wie Psygnosis, Micraprase, Electronic

Arts oder Gremlin versorgen den Amiga mit neuem Spielgut. Unverzeihbar verhalten sich dagegen einige amerikanische Softwarehäuser: So zum Beispiel Origin, Sierra oder seit neuestem auch Lucasarts, die ihre Programme entweder gar nicht oder ewig verspätet auf den Markt bringen.

Leider ist die Amiga-Raubkopierszene ein echtes Übel für viele Firmen. Auf ein verkaufte Spiel kommen rund 100 Raubkopien — ein Verhältnis, das in keinem Vergleich zum Aufwand steht. Sollte eines Tages der Softwarestrom für den Amiga versiegen, sind nicht zuletzt die Raubkopierer

Das U-Boot von *Silent Service 2* taucht auch auf dem Amiga 3000 ab



Die Kilrathis kommen auch auf dem Amiga, mit und ohne Turbokarte

Seit 1982 entwickelt KINGSOFT kreative Software.

Unser Einfallsreichtum und das hohe Qualitätsniveau hat uns in die Spitzengruppe der bekannten und erfolgreichen Computerspiele-Hersteller gebracht.

Für unser junges, dynamisches Entwicklungsteam suchen wir zum nächstmöglichen Termin den/die

## SOFTWARE-ENTWICKLUNGSLEITER(IN).

Sie sind kreativ, verfügen über gute Kenntnisse der Videospielematerie und haben Spaß an spielerischer Perfektion. Ihr Aufgabengebiet umfaßt Leitung und Organisation unserer Entwicklungsabteilung.

Senden Sie Ihre Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild) bitte direkt an die:

**KINGSOFT** GmbH, z. Hd. Herrn Severin, Grüner Weg 29, 5100 Aachen

Als freiberufliche Mitarbeiter suchen wir darüberhinaus den/die

## PROGRAMMIERER(IN)

mit Erfahrung im Erstellen von Spielprogrammen für IBM PC, Amiga oder C-64. Sie erfüllen die qualitativen Kriterien des internationalen Marktes? Dann schreiben Sie uns sofort. Es erwartet Sie ein attraktives Angebot.

## GRAFIKER(IN) UND MUSIKER(IN)

Sie sind kompetent im Erstellen von Computer-Grafiken bzw. -Musiken nach Auftrag für IBM PC, Amiga oder C-64. Bitte nehmen Sie Kontakt mit unserer Entwicklungsabteilung auf.





Einlochen leichtgemacht: Der Super-Amiga ist prädestiniert.

daran schuld. Für den eifrigen Spieler dürfte wahrscheinlich der Preis des Super-Amigas entscheidend sein. In unserer Testkonfiguration, wir beschnepperten einen Amiga 3000 mit 25 MHz 68030er, 120 MByte Festplatte, 4 MByte RAM und 14-Zoll-Multisync-Monitor, kostet das Komplettpaket rund 4000 Mark. Kaufen könnt Ihr so einen Edel-Amiga zum Beispiel bei Computer Mühling in Gelsenkirchen.

## Gerüchteküche

Commodore ist immer für eine Überraschung gut. Genaugenommen sind es drei, denn schon seit geraumer Zeit gibt es Gerüchte über neue Amigas. Jetzt ist die Katze aus dem Sack: Das neue Flaggschiff der Amiga-Reihe soll der Amiga 4000 werden. Neben dem neuen Motorola-68040-Prozessor verpaßte ihm Commodore auch ein neues sogenanntes AA-Chipset. Beim AA-Chipset

(Advanced Amiga) wird aus dem altbekannten "Agnus" die neue "Lisa", die "Denise" wird zur "Alice" und "Paula" bleibt, wie sie ist. Der Datenbus der Customchips wurde von 16 Bit auf 32 Bit erhöht und zieht kräftig ab. Erstmals in der Amiga-Geschichte wird die neue "Freundin" ein High-Density-Diskettenlaufwerk haben. Neben dem Amiga 4000 wird es einen aufgebohrten Amiga 3000, kenntlich gemacht durch ein "T", mit dem 68040-Prozessor geben. Damit wäre der professionelle Bedarf an Amigas wohl mehr als ausreichend versorgt, fehlt nur noch ein Modell der Spieleklasse. Deshalb wird es speziell für den Homecomputer-Markt mit dem Amiga 1200 auch einen Neuzugang geben. Der Amiga 1200 soll die Eigenschaften des Amiga 600 mit denen des Amiga 4000 verbinden. Für jeden erschwinglich, soll der Amiga 1200 den Amiga 500 in der Einstiegsklasse ablösen.



# FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele  
Direktimport USA - Auch Ihre Titel - Raritäten

## STRATEGIE

Reich der Sterne	89	
Riders of Rohan	49	
Special Forces	99	99
UMS II Planet Editor	79	
War of the Lance	39	

Action Stations	89	69
Action Stat. Zusatzdisk	59	
Battle Isle	79	99
Carrier Strike	109	
Dreadnoughts	99	99
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59
Dune	59	59
Global Conquest	89	
Harpoon Designer	119	
Perfect General WW2 Disk	59	59

### Original-Lösungshilfen

Dark Queen of Krynn	27,00
Falcon 3.0 Offic. Strategy	39,00
DSA- Die Schicksalsklinge	24,80
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.III)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00
Planet's Edge (200 S.)	39,00

## ROLLENSPIEL

Planet's Edge	99	
Schicksalsklinge	99	119
Spelljammer	99	
Ultima VII	109	

### SIEGE

Der neue Hit von Mindscape!! Für alle, die schon immer mal eine Burg belagern oder verteidigen wollten und das alles mit 256VGA Farben.

für IBM-PC 109,00 DM

## SIMULATION

Shuttle	79	
---------	----	--

A320 Airbus	109	109
B-17 Flying Fortress	119	
F15 Strike Eagle III	129	
Falcon 3.0	109	
Falcon 3.0 Mission Disk	79	
Flight IV Scenery Enhancer	79	
Mega Fortress	59	
Mega Fortress Data Disk	79	
Pacific Island	89	89
Sands of Fire	69	

Frisch aus den USA:

### BATTLETECH MEGAPACK

Für alle, die es bisher versäumt haben sich die BattleMechs auf den Bildschirm zu holen. Das MegaPack enthält BattleTech I+II, sowie den MechWarrior. Zweimal Rollenspiel und einmal Action zum Wahnsinnspreis von:

PC DM 99

## VERMISCHTES

1869	89	99
Covert Action	39	
Crisis in the Kremlin	119	
D-Generation	59	
Design Your Own Railroad	119	
Legend of Kyandia	99	
Lost Treasures of Infocom II	99	
Nuclear War	39	
Patrizier	89	99
Storm Master	79	59

### Joysticks

Thrustmaster Flight Control	DM 189
Thrustmaster Weapon Control	DM 189
Thrustmaster Rudder Pedals	DM 289
Maxx Two Flugrad	DM 169

### Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör.

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog  
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorausscheck (plus DM 5,50)

0211/304545





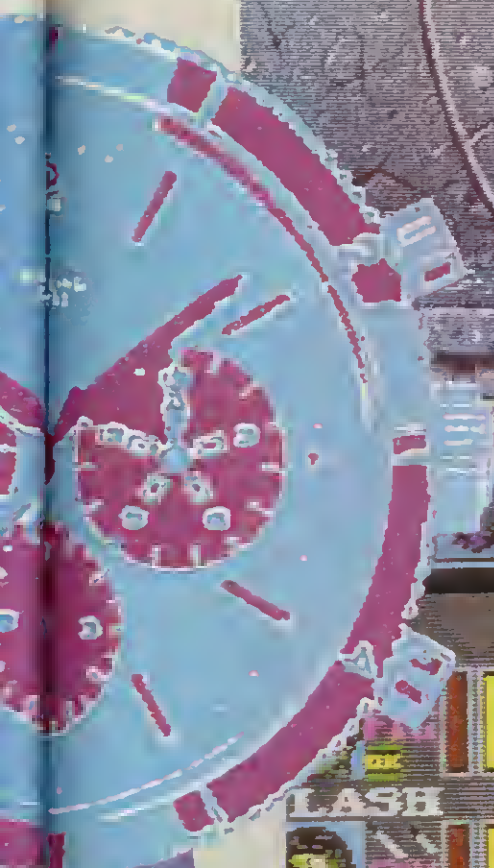
**SCHRECKSEKUNDEN**

**■ Fassungslos vor dem Bildschirm — wir haben für Euch zusammengetragen, was Spieler alles aus der Ruhe bringt.**

**W**er kennt sie nicht, die Tiefpunkte des Helden-daseins, Momente, die man am liebsten löschen möchte? Da arbeitet man sich mühevoll mit verschwitzten Händen und Optimalbewaffnung zum Endgegner vor, leitet elegant dessen Terminierung ein... da gefriert der Bildschirm. Schrecksekunden! Unglaubliches Starren, Bütteln am Joystick, Hämmern auf den Feuerknopf — rien ne va plus. Vor Wut möchte man die Kiste am liebsten gleich zertrümmern oder hat noch gerade genug Kraft und Geistesgegenwart, zur Kaffeetasse zu greifen. Murphy, der Spielerschreck, schlägt überall zu: Ob Anfänger oder Vollprofi, ob Mega-Drive- oder Amiga-Besitzer, vor Murphys Gesetzen sind alle gleich. Wir haben in miternächtlicher Schauerrunde einmal Bilanz gezogen. Was kann eigentlich alles schiefgehen? Wer kennt die fiesesten Fallen, die gemeinsten Gegner? Tretet ein ins Gruselkabinett...



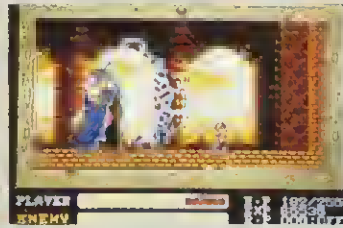








Ultima Underworld



Ys 3 — Prügeleien auf dem Monitor



Die Ghoule lauern überall...

...also höchste Vorsicht.



Auch die härtesten Birne hilft hier nichts.

## Höhere Gewalt

Selbst abgebrühte Spieler beißen vor Wut in den Joystick, wenn kurz vor dem furiosen Finale der Rechner streikt, das Netzteil seinen Geist aufgibt oder der Feuertaste hakt (zum Beispiel im letzten Abschnitt von Level 9, Area 4 von *Wonderboy*). Schlimmer noch: Ein bastelwütiges Familienmitglied dreht "nur mal kurz" die Sicherung heraus, um die Küchenwand aufzubohren. Natürlich genau dann, wenn man sich zwei Stunden lang ohne Speichermöglichkeit durch die knackigsten Dungeonlevels gearbeitet, einmalige Extras gefunden hat und zahlreiche Erfahrungsstufen aufgestiegen ist. Solche Schandtaten sollten mit keinem minderen Strafmaß als zwei geschenkte Spiele geahndet werden.

Wer nicht nur überhaupt, sondern gar beim Spielen raucht, ist selber schuld. Zumindest, wenn er den Aschenbecher fahrlässig neben die Konsole stellt. Spätestens nach einer Stunde wird die gesamte Familie von einem markerschütternden Schrei angelockt: Statt zur Zigarette hat die blicklose Hand prompt zum Resetschalter gegriffen —

Fehlmotorik? Ähnlich, auch schon jedem mal passiert: Man nehme ein Spiel mit wenigen Speichermöglichkeiten, begeben sich in eine aussichtslose Lage (z.B. Demanicus' Höhle bei *Ys 3*) und drücke kurz vor dem Ableben in gedankenloser Routine statt der Ladefunktion jene fürs Speichern. Nachbarn werden sich an Wutgeschrei und laustarkes Gezeter erinnern — vor allem, wenn der letzte verbleibende Spielstand aus dem allerersten Dungeon stammt. Das ist noch nicht alles: Man versetze sich in den Zustand jenes Kämpfers, der seine Leute bis an die Zähne bewaffnet, ausgebildet und zwei Drittel der gestellten Aufgaben mit Bravour gemeistert hat und beim nächsten Booten des PCs feststellen muß, daß Festplatten nur eine begrenzte Lebensdauer haben. Optimistischer blickt, wer seine Sicherheitskopien auf den letzten Stand bringt.

Unruhe ins häusliche Glück bringt erwiesenermaßen auch die an sich harmlose Bemerkung "Schatz, ich habe die Diskette, die bei dir herumlag, als Boot-Disk formatiert. Es stand ja nichts drauf und ich fand gerade keine andere."





## Ein Herz für Monster

Wer selbst einen starken Überlebenswillen hat, sollte sich eigentlich nicht wundern, daß auch Monster nicht sterben wollen. Die Rede ist von denen, die auch nach 20 gezielten Schüssen tautrisch wirken. Viel fieser sind doch die Mieslinge, denen zwei oder mehr komplette Leben vergönnt sind! Glücklicherweise, den Obermütz erledigt zu haben, wischt man sich bei *Shining in the Darkness* den Schweiß aus der Stirne, doch da erhebt er aufs Neue, furchterregender denn je. Widerstandskraft wird auch bei SSI großgeschrieben. Paradebeispiele: Tyranthraxus aus *Pool of Radiance* und Moander, das pflanzliche Ungeheuer aus *Curse of the Azure Bonds*.

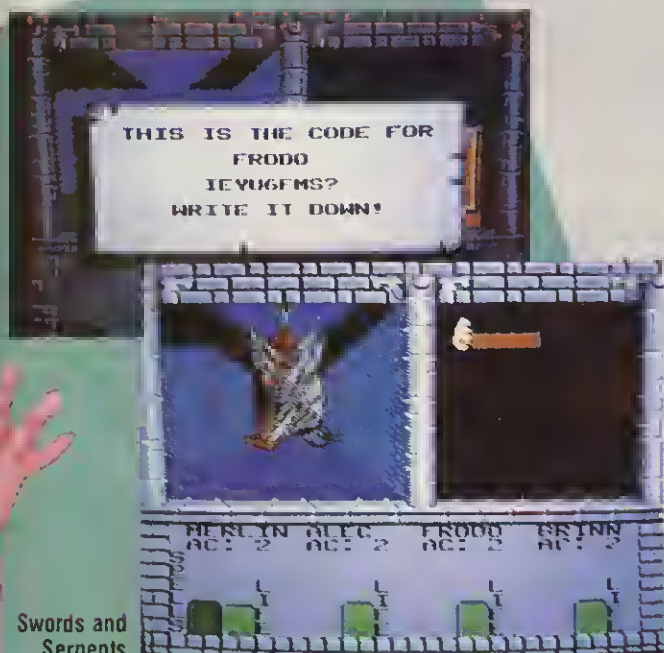
Adrenalin pur verschaffte uns auch schon der *Dungeon Master*, fast schon vergrittener Amiga- und ST-Klassiker. Unnachahmlich die stumpfschlurpfenden Mumien, die widerlichen flinken Würmer. "Wo war noch der Grif zur Falltüre..."

Ob *Beholder*, *Bloodwych* oder *Black Crypt* — der Urahn ist durch nichts zu ersetzen. Gerade wird unter Hochdruck an der Super-NES-Version gewerkelt. Gerüchten zufolge soll auch die (seit Jahren angekündigte) PC-Version erscheinen. Ob Lord Chaos auch auf diesen Maschinen so viel Furcht eintlößt, erfährt Ihr hoffentlich noch in diesem Jahrhundert.

Wunderschöne 3-D-Grafiken, Skelettkrieger, die in Echtzeit angreifen und ein Dutzend aufregender Levels — so kennt man sein *Eye of the Beholder*. Doch war da nicht ein riesengroßer Wermutstropfen? Da hat man den starrenden Obermiesling in die Ecke gedrängt und zugesehen, wie ihn seine eigene Falle zermalmt, freut sich auf den krönenden Abschluß, doch dann — erscheint nur ein stummer Text.

War das alles? So etwas passiert leider bei viel zu vielen Spielen. Zumindest SSI nahm sich die herbe Kritik zu Herzen und bescherte uns im zweiten Teil der Saga mehr als eine Meldung. Wann werden Abspanne endlich so schön sein wie Intros?

Monkey Island Teil 2

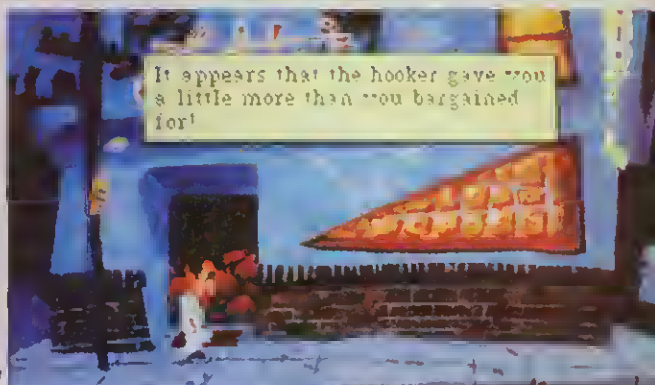


Swords and Serpents

Leisure Suit Larry



Überraschung: Laura Bow und wir machen eine aufregende Entdeckung.



Eye of the Beholder





The Dagger of Amon Ra

## Unendliches Leiden

Der Weltraum, unendliches Leiden. So ähnlich hat wohl jeder Cobra MK-III-Pilot geseufzt, als ihn auf dem Heimflug nach erfolgreichem Geschäft ein Thargoidentrupp überfiel. Ob in der Urfassung oder verschönerten Neuauflagen — *Elite* bleibt eines der besten Spiele überhaupt. Handel, Weltraumkämpfe, Strategie und eine gehörige Anzahl Schrecksekunden erfreuen noch heute jedes Spielerherz.

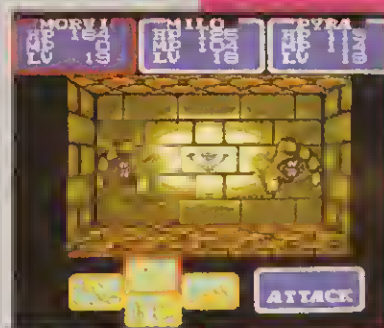
In der Galaxie nebenan — vier Power-Ups hatte sein Raumschiff schon gesammelt, das fünfte versprach die Metamorphose in einen ultimativen Vernichtungsschuß. Butterweich würde er die Verteidigungslinien des Endgegners durchschneiden, ihn gnadenlos ins Reich des Manitous jagen. Aus dem Augenwinkel sah er noch die Abfangjäger. Ein, zwei... alle sechs vernichtet. Doch inmitten des wilden Manövers sah er das kleine rote Kästchen nicht, das unaufhaltsam näherrückte. Wo war der grüne Bonus? Nein! Vorbei! Zu spät. Keine Reaktion? Finger eingerostet. Dann trainiert schon einmal bei *Thunder Force 3* und *Super Aleste*. Abhilfe wird garantiert.

Bis an die Zähne bewaffnet surrt die Hornisse durch das Multiversum. Gnadenlos werden die Feindformationen abgeräumt, alle Schatztruhen geplündert und stationäre Fallen weggepusht. Doch plötzlich taucht in einem Wirbel klassischer Töne ein so urkomisches Monster auf, daß man vor Lachen und Staunen vegißt, draufzuhalten. Während man

sich noch hilflos die Tränen aus den Augen wischt, hat das so harmlos aussehende Monster einen im Nu pulverisiert. Ohne zu zögern, schwingt man sich ein zweites Mal hinter das Joypad, um den Anblick erneut zu genießen. Eigentlich sollte man ja wütend sein... Wer gerne angenehme Schrecken dieser Sorte bekommt, greife sofort zu *Parodius*, dem ungekrönten Sprite-König. Was da kreucht, fleucht und Feuer spuckt, entzieht sich jeder Beschreibung — muß man gesehen haben. Hand aufs Herz: Wer brummt ohne Lächeln auf den Lippen und leisen Lachanfällen am Katzen-U-Boot, Uncle Sam und der Bauchtänzerin vorbei. So erfolgreich war Konamis Kultspiel, daß die Monstergalerie schnell Schule machte. Plötzlich liefen putzigen Helden wie *Video Kid* oder *Mystical Ninja* reihenweise schräge Typen in die Arme, deren Stammvater oder -mutter einem verflüxt bekannt vorkommen.

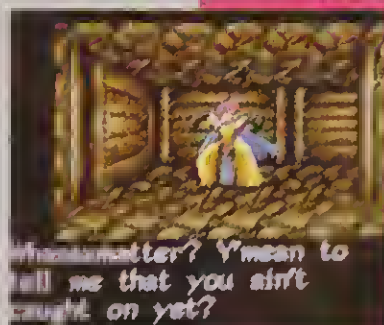
Überhaupt — Endgegner. Spielehersteller überschlagen sich förmlich, das gemeinste, farbenprächtigste und vielschichtigste Schlußmonster zu stricken. Daß zuweilen die Übersichtlichkeit leidet, liegt durchaus in der Absicht der Grafiker. Wer nimmt schließlich einen Pixelhaufen ernst, der ein mageres Sechstel des Bildschirms einnimmt? Nicht kleckern, sondern klotzen, hieß denn auch Technosofts Devise, als man dort *Thunder Force 3* ausbrütete. Gleich einen ganzen Level lang ist der Endgegner, ein riesiges Raumschiff, das man umrunden und schließlich von innen zerstören muß.

Thunderforce 3

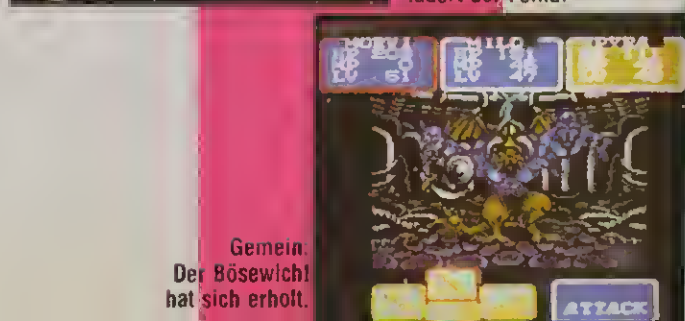


Klotzig: Die Wand lernt sprechen

Traurig: Der "Shining in the Darkness"-Motz ist am Ende.



Frech: Sogar in der letzten Ecke lauert der Feind.



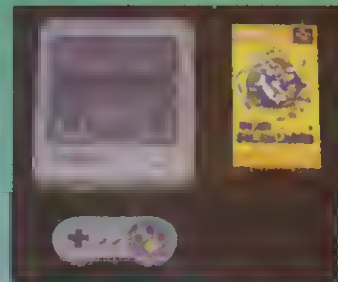
Gemein: Der Bösewicht hat sich erholt.



# Anruf an alle Spieler!

**NINTENDO  
SUPER  
NES**

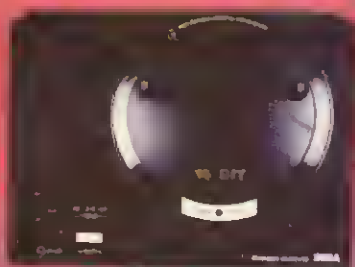
Das neuste Nintendo Spiel Console eröffnet ganz neue Bild-und Klangvisionen . 'Super Mario' Abenteuer wie nie zuvor . Mit 3-D Effekten ,



Stereo Sound und Bildqualität wie im Kino !!!

Gewinne den Super NES! Wähle **00 611 411 394**

## Mega Aufregung und Action durch Sega Mega Drive!



*Dir werden vor Begeisterung Stacheln wachsen bei Super Spielen wie "Sonic der Igel " und "Taz-Mania"*

*Du mußt nur 00 611 411 395 anrufen um den Sega Mega Drive gewinnen zu können.*

## SEGA MEGA DRIVE

## Hast Du schon einmal davon geträumt Steven Spielberg zu sein?

Du mußt nur einen Filmerfolg produzieren um diesen Camcorder zu gewinnen . Warte nicht länger, denn Hollywood wartet !!!



Wähle **00 611 411 396** und gewinne einen Oscar !

GER/0019/1394

Via Intelsat nach Australien DM 3,20/Min. (Auslandstarif). Die maximale Dauer beträgt 6 Minuten. Das Mindestalter für die Teilnahme ist 16 Jahre. Bitte Deine Eltern um Erlaubnis, bevor Du anrufst. Eingangsschluß ist der 31. Jan. 1993. Die Gewinner werden bis zum 10. Feb. 1993 ermittelt und umgehend benachrichtigt. Die Namen der Gewinner können durch Einsenden eines selbstadressierten, frankierten Briefumschlags an die untenstehende Adresse erhalten werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Dies ist ein Audiotext-Service der ICE GmbH, Postfach 600522, 8000 München 60.



In Sierra's "Quest for Glory"-Reihe herrscht an aussichtslosen Kämpfen kein Mangel.



## Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!  
Bestellen Sie JETZT!!!

Komplett deutsch  
oder mit deutscher  
Anleitung!

Best.Nr.	Titel		PC 3,5o. 5,25 DM	Amiga DM
7.613	Secret of Monkey Island II	dt.	89,50	89,50
7.623	Indy 4	Vorb. mögl. dt.	92,50	89,50
7.633	Epic	dt.	89,50	87,50
7.643	1869	dt.	98,00	-
7.653	The Summoning	dt.	95,50	-
7.663	Aces of Pacific	dt.	94,00	-
7.873	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.683	The Legend of Kyrandia	Vorb. mögl. engl.	92,50	89,50
7.693	Sim Ant	dt.	95,00	90,00
7.703	Mad TV	dt.	70,00	70,00
7.713	Plan 9	dt.	89,00	-
7.723	Popolous II	dt.	-	82,50
7.733	Might & Magic	dt.	70,00	70,00
7.743	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.753	Civilization	dt.	95,50	84,50
7.763	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.773	Wing Commander 2	dt.	94,50	-
7.783	Der Patrizier	dt.	89,00	79,00
7.793	Eye of the Beholder 1 oder 2	dt.	70,00	70,00
7.803	Ultima 7	dt.	95,50	-
7.813	Darkseed	dt.	92,50	-
7.823	Soundblaster	dt.	229,00	-

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 8,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 20,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DJF GAME Verlag I. Gunie, Kampstr. 34/OK, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0200/586822 und 586823, Fax: 0200/586824  
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Amiga

d o n g l e ' w a r e

IBM  
5

Mac

Next

Atari

Wollten Sie nicht schon immer einmal nervenzer-  
setzende Abenteuer in äußerst fremdartigen und  
exotischen Landschaften bestehen?

Nun, das können Sie jetzt und hier für nur

# 5 Mark

haben. Und zwar auf Diskette. Mit Oxyd, jenem  
legendären Computerspiel, das schon unzählige  
Anwender zu nächtelangen Mäuserallys getrie-  
ben hat.

Begeben Sie sich also mit Ihrem Rechner auf  
die nicht ungefährliche Expedition in die über 100  
digitalen Labyrinth von Oxyd, lediglich mit einer  
Glasmurmel und ein paar zufällig im Wegesend  
gefundenen Gegenständen ausgerüstet.

Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um  
allerdings in den vollen Genuß des Spieles zu  
kommen, empfiehlt es sich, das Oxyd-Buch hin  
und wieder zu Rate zu ziehen. Schlappe 60,- DM  
für viele viele nützliche Tips und Tricks und noch  
mehr Zaubersprüche, um Oxyd einigermaßen  
unbeschadet durchstreifen zu können. Bestellen  
Sie noch heute Ihr persönliches Oxyd.

Oxyd ist ab 1. Oktober 92 lieferbar. Erhältlich  
im Fachhandel, über Public-Domain Versender  
oder direkt bei uns. Diskettenbestellung 5,- in  
Briefmarken, Buchversand per Nachnahme  
(zzgl. 10,- Porto) oder per Verrechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:  
Dongleware Verlags GmbH  
Postfach 11 63  
W-6903 Neckargemünd  
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113  
Fax und BTX (0 62 23) 87 40

Vertrieb Schweiz:  
Bossant-Soft  
Postfach 51 46  
CH-6020 Emmenbrücke  
Telefon (0 41) 45 82 84  
Fax (0 41) 45 92 84



## Endzeit

Wer glaubt, daß er nicht richtig sieht, wenn aus Wänden Monster werden, hat zuweilen unrecht. Überlebende von *Super Contra* und *Sining in the Darkness* können das bezeugen. Auch die Decke kann einem, zumindest bruchstückhaft, durchaus auf den Kopf fallen. Tatverdächtig: die *Wonderboy*-Höhlen und *Thunder Force 3*-Felsen — traditionell trügerisch sind Naturhöhlen — Mickey Mouse und Donald Duck, *Mario* und *Sonic* wissen sogar von Lavafluten und Wasserfontänen zu berichten.

Matt schimmernd liegt die vielfach gebrochene Ebene da. Tannen, die begehrten Energiespender, säumen verlockend die Hochebene. Doch läßt er sich nicht ablenken. Vorsichtig blickt er in alle Richtungen — flugs in einen neuen Körper gewechselt, den alten absorbiert und zum Endschatz angesetzt — da flimmert plötzlich der Bildschirm. Mit einem sandfeinen Rieseln zerfällt die Hoffnung auf die Weltherbschaft; der zweite kaum sicht-

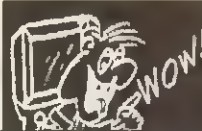
bare *Sentinel* war schneller. Kaum ein Spiel mit weniger Aufwand war je so spannend wie Geoff Crammonds Meisterwerk.

Besteht denn das Spielerleben auch aus angenehmen Dingen? Aber natürlich, grinst man und denkt an den wunderbaren Moment, als der unbezwingbare Endgegner in Rauchwolken zerging, als die für alle Zeiten verlorengelaubte Diskette im Wollkorb wieder zum Vorschein kam und Indiana Jones den Ausgang aus den Katakomben fand. Welch ein Tag, an dem *Larry* seine Traumfrau in die Arme und der Zensor seine Augen schloß, als Toejam zum ersten Mal dem verrückten Arzt entkam und die erste *Life & Death*-Operation gelang. Wo wäre die Spielfreude ohne all die Fähnrisse und vertrackten Momente, die wir durchleben? Deshalb: Tief durchatmen, kurz die Finger gestreckt und an den Bildschirm gesetzt. Das wäre doch gelacht... Moment. "Was? Die Originaldiskette? Welcher Mülleimer? &)" "0%\$B..." ev/r

Mickey steht Kopf in "The Castle of Illusion".



Haufenweise Sackgassen in "Xenon 2".



**Ein guter Rat!** Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden! Bestellnotruf: 02374-74112

AMIGA	
1869	75,95
A 320 Airbus	89,95
Addams Family	59,95
Air Bucks	65,95
Amberstar	75,95
Apidya	65,95
Ashes of Empire	89,95
8ene of the Cosmic Forge d.	75,95
Barbarian 2!	29,95
Battle Isle	70,95

### Lotus 3\*

65,95	
Birds of Prey	75,95
Blues Brothers	57,95
Bonanza Brothers	59,95
Brainblasters!	19,95
8undesliga Manager Prof.	69,95
Carl Lewis Challenge	59,95
Carrier Command!	29,95
Centerbase	65,95
Civilization	79,95
Conquest of the Longbow	69,95
Dark Queen of Kryn	65,95
Das schwarze Auge *	75,95
Dune	75,95
Dynablasters	69,95
Eye of the Beholder 2 d.	85,95
F15 II Strike Eagle	79,95
Final Command!	24,95
Fire & Ice	59,95
First Samurai!	29,95
Jaguar XJ 220	59,95
KG8 *	69,95
Killing Cloud!	24,95
Larry 5	75,95
Legend	69,95
Lemmings!	39,95

### Der Patrizier

75,95	
Lord of the Rings	69,95
Lords of the Rising Sun!	29,95
Lure of the Temptress	65,95
Mad TV	69,95
Midwinter 2	79,95
Microprose F1 GP	79,95
Monkey Island 2	79,95
Nova 9	75,95
Pinball Dreams	59,95
Plan 9 from Outerspace	85,95
Police Quest 3 d.	69,95

### Red Zone

59,95	
Pools of Darkness	65,95
Populous 2	65,95
Premiere	69,95
Railroad Tycoon	79,95
Regent	75,95
Return of Medusa	65,95
Sensible Soccer	59,95
Silent Service 2	79,95
Sim Ant dt.	85,95
Space Quest 4	75,95
Special Forces	79,95
Supercars 2	29,95
Traders	65,95
Wing Commander*	85,95

Mega Drive	
Magnum Set	349,95
Chuck Rock	99,95
EA Hockey	109,95
European Club Soccer	99,95
F-22 Interceptor	89,95
James Pond 2	95,95
John Madden Football	104,95
Mickey Mouse 2	104,95
Quackshot	99,95
Winter Challenge	99,95

PC	
1869	85,95
A 320 Airbus	89,95
Aces of the Pacific	85,95
Adv. Destroyer Simulator	29,95
Ashes of Empire *	95,95
A.T.A.C. *	95,95
A-Train d. *	99,95
B-17 Flying Fortress	98,95
Birds of Prey	95,95
8undesliga Manager Prof.	69,95
Carl Lewis Challenge	75,95
Carrier Strike	89,95
Civilization d.	98,95

### Carriers at War

75,95	
Conquest of the Longbow	85,95
Cool Croc Twins	59,95
Crisis in the Kremlin	99,95
Darklands	109,95
Oas schwarze Auge	89,95
Der Patrizier	89,95
O Generation	49,95
Dungeon Master	75,95
F-16 Falcon 3.0	98,95
F-117 Nighthawk	98,95
Flight of the Intruder 5.25 I	39,95
Gateway	79,95
Global Conquest d. A.	95,95
Goblins	65,95
Cods	75,95
Gunship 2000	98,95

### KGB\*

79,95	
Hook	89,95
Imperium I	29,95
Indiana Jones 4 d. *	95,95
Kaiser	95,95
Laura 8ow 2 d.	85,95
Legend of Kyrandia	85,95
Lemmings I	39,95
Links 386	99,95
Lost Treasures of Infocorn	104,95
Lure of the Temptress	79,95
Mad TV	82,95
Midwinter 2	89,95
Monkey Island 2 dt.	85,95

### Star Control 2\*

85,95	
Perfect General	89,95
Plan 9 from Outerspace	98,95
Planets Edge d.	85,95
Powermonger	79,95
Push Over	69,95
Rock'n Roll I	19,95
Siege	75,95
Sim Ant dt.	85,95
Special Forces	89,95
StarByte Nr. 1 Collection	75,95
Star Trek - 25th Anniversary	75,95
Steigenberger Hotel Maria	59,95
Stone Age	59,95
Ultimate 6	49,95
Ultima 7 d.	99,95
Ultimate Underworld	79,95
Utopia	69,95
Wing Commander	49,95

### SOUNDBLASTER 2.0

199,95	
386 Komplettsystem	
386/40MHz-64K Cache, 4 MB RAM, 107 MB HD, 3,5u. 5,25" Floppy, VGA 1 MB, incl. Monitor, Tastatur u. Soundblaster 2.0	
2598,00	

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage (\*- bei Anzeigenabgabe noch nicht lieferbar, I-nur solange Vorrat reicht). Änderung und Irrtum vorbehalten. Versand nur in Sicherheitsverpackung ohne Aufpreis. Versandgebühren: Post NN + 10,00 DM - UPS NN + 14,00 DM - ab 350,00 DM Bestellwert versandkostenfrei - Vorkasse + 7,00 DM - ab 250,00 DM frei. Lieferung erfolgt nur unter Zugrundelegung unserer Geschäftsbedingungen. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn 7, Tel. 02374/74112, Fax 02374/70454.

## Die rasende Rasselbande



Bunt: Die Hochgeschwindigkeitsstrecke in Liga vier



Die gemeinen Stampfmonster bei der Arbeit

# Super Mariokart

**D**ie Menschheit läßt sich grob in zwei Kategorien aufteilen: In Mario-Fans und Mario-Hasser. Mario-Fans zahlen brav ihre Steuern, wählen konservativ, helfen alten Omas über die Straße und machen immer ihre Hausaufgaben. Typische Mario-Hasser sind fett, faul und gefräßig, reißen Fliegen die Flügel aus und schnorren Frühstücksbrote und Feuerzeuge.

Damit diese unvereinbaren Gegensätze endlich gelöst

werden, hat ein hochrangiges Psychologenteam in den Nintendo-Forschungslabors den ultimativen Simulator zur Konfliktbewältigung programmiert: *Super Mariokart*. Hier treten die Guten gegen die Bösen an, die Fleißigen gegen die Faulen und die Schönen gegen die Häßlichen.

Das Rennpersonal rekrutiert sich aus der berühmten Nintendo-Spiele-Familie. Neben den beiden bereits erwähnten italienischen Klempnerbrü-

### Die Crew

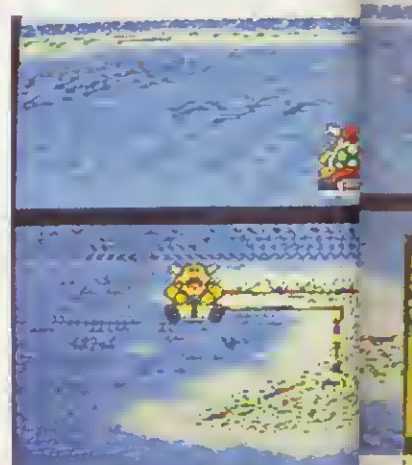
Jede Strecke verlangt eine andere Taktik. Deshalb ist die Fahrerwahl von entscheidender Bedeutung. Hier der erste Erfahrungsbericht aus unseren Testfahrten.

**Mario und Joshi:** Die Allroundfahrer. Beide mittlere Endgeschwindigkeit und mäßige Straßenlage.

**Prinzessin und Joshi:** Die Schnellstarter. Gehen ab wie eine Rakete, leider keine hohe Endgeschwindigkeit.

**Koopa und Junior Kong:** Zwei lahme Enten am Start, aber höchste Endgeschwindigkeit.

**Koopa Trooper und Pilzkopf:** Empfehlenswert. Relativ hohe Endgeschwindigkeit, gute Straßenlage und gutes Durchzugsvermögen.



Sonne, Sand und Rennvergnügen



Auf die Plätze, fertig, los. Die Rasselbande vor dem Start

dern Mario und Luigi treten auf: Prinzessin Toadstool, Dinosaurier Joshi, Oberrüpel Koopa, Urwaldkönig Donkey Kong Junior, ein Koopa-Trooper und das Pilzmännchen. Jede dieser Berühmtheiten besitzt natürlich spezielle Renncharakteristiken. Die rasenden Duelle werden auf 20 unterschiedlichen Kursen ausgetragen, von denen 15 in drei Ligen verteilt direkt zugänglich sind. Habt Ihr in allen drei Klassen die Goldmedaille geholt, dürft Ihr als Belohnung in der Königsdisziplin auf fünf Spezialkursen antreten.

Zur Wahl stehen gewöhnliche Straßenkurse, Schlammstrecken, Eisbahnen, ein Strandrennen, Geisterbahnen, Lavastrecken und Hochgeschwindigkeitskurse. Ihr könnt auf dem zweigeteilten Bildschirm entweder alleine fahren, gegen einen Freund Duelle austragen und zu zweit oder alleine am Grand Prix teil-



## Extra Extra



**Grüne Schale:** Das Wurtschoß für alle Fälle. Vorsicht, bleibt auf der Strecke. Nicht selber reinfahren.



**Rote Schale:** Die zielsuchende Rakete. Damit bleibt kein Gegnerrauge trocken.



**Banane:** Einfach fallen lassen. Irgendjemand wird sicher drüberfahren und ausrutschen.



**Feder:** Der Supersprung. Hindernisse und kleinere Abgründe sind damit kein Problem mehr.



**Pilz:** Der Turbolader. Sorgt für den nötigen Durchzug beim Überholmanöver.



**Stern:** Jeder Fahrer ist für fünf Sekunden unverwundbar.



**Blitz:** Alle Gegner werden winzig klein und können plattgefahren werden.



**Geist:** Ihr werdet für fünf Sekunden unsichtbar und könnt Euch überall vorbeischieben.



**Geld:** Wer mit einem Haufen Münzen über die Ziellinie geht, bekommt einen Extrawagen.

nehmen. Auf jeder der Strecken gilt es, fünf Runden als einer der ersten vier zu überstehen. Gelingt Euch das nicht, verliert Ihr leider eines von fünf Wägelchen. Ist der Fuhrpark verbraucht, geht das Spiel leider verloren. Um das Renngeschehen noch abwechslungsreicher zu gestalten, könnt Ihr unterwegs über spezielle Bodenplatten fahren und so neun unterschiedliche Extras (siehe Kasten) einsammeln. Sprungschanzen und Beschleunigerfelder sorgen für zusätzliche Kurzweil.

Wer ohne menschliche Konkurrenz an den Start geht, kann die andere Hälfte des Bildschirms entweder als Übersichtskarte oder als Rückspiegel einsetzen. Mögliche Fahrfehler werden von Euch im Replay-Modus überwacht, die Fahrbahnen dabei auf Tastendruck in alle Richtungen gedreht und so die optimale Orientierung geboten. Dank

eingebauter Batterie speichert das Modul selbstständig alle Trophäen und Rundenrekorde.

Als besondere Dreingabe könnt Ihr im Zweispielermodus auf vier Spezialstrecken ein Duell austragen. Beide Spieler transportieren mit Ihren Wägelchen drei Luftballons, der Gegner versucht sie abzuschießen. Wem zuerst die Luft ausgeht, der hat verloren. vw

**Genre:** Rennspiel

**Hersteller:** Nintendo

**Zirka-Preis:** 140 Mark

**Testmuster:** Import

**SUPER NES 90 %**

**Grafik:** 84 % **Sound:** 70 %

**Schwierigkeit:** leicht

**Besonderheiten:** Japanimport, Batterie, Zweispielermodus

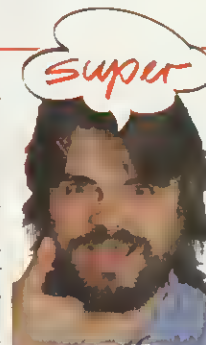
"Luigi-Hengst hat keine Chance und wird noch auf der Zielgeraden erbarmungslos abgeledert. Geschickt hat sich Joshi-Weitz an sein Heck geklemmt, schert im richtigen Moment aus und läßt eine Banane fallen. Während Joshi triumphal über die Ziellinie geht und neun Weltmeisterschaftspunkte einstreicht, brettet Luigi-Hengst in die Bande und sieht Sterne." Jetzt ist es endgültig passiert: Meine Freundin muß ausziehen und das Super Nintendo darf mit ins Bett.



Ob alleine, zu zweit oder in fröhlicher Runde, *Super Mario Kart* ist das pure Modulvergnügen und ein absolutes Muß für alle Videospieler. Ich habe noch nie so ein abwechslungsreiches, witziges, dynamisches und dabei spannendes Rennspiel erlebt.

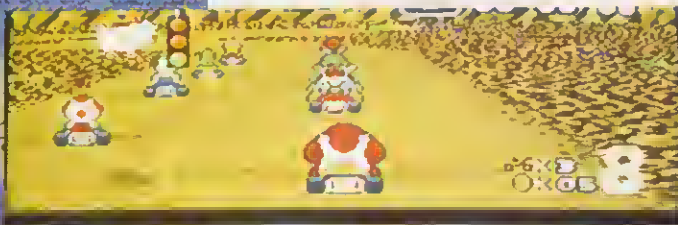
Alleine der Duellmodus hat schon ein Extraprädikat verdient, denn die Mischung aus Schadenfreude und Geschicklichkeits-Parcours ist unwiderstehlich. Mein Rat — den Hubraumspaß unbedingt besorgen!

Von wegen "Luigi-Hengst", mein lieber Volker. Wenn, dann brause ich, da ich die Mariosippe normalerweise überhaupt nicht leiden kann ("Mario" — Argghhh!), mit Mariokiller "Koopa" über die Piste. Und wehe einer von den frechen Pixelklempnern traut sich in die Nähe meines Karts — mit Turbostern, Killerkrötenpanzer oder Powerpilz walzt mein Fahrer alle Konkurrenten nieder. Vergeßt also Nigel Mansel und schickt Ayton Senna auf den Mond: Der uneingeschränkte König des Rennsports heißt ab heute "Super Mario". Das phänomenale *Super-Mario Kart*-Modul

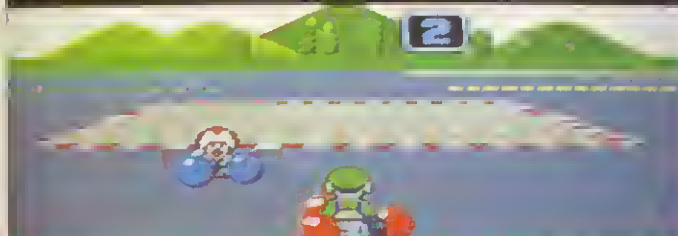
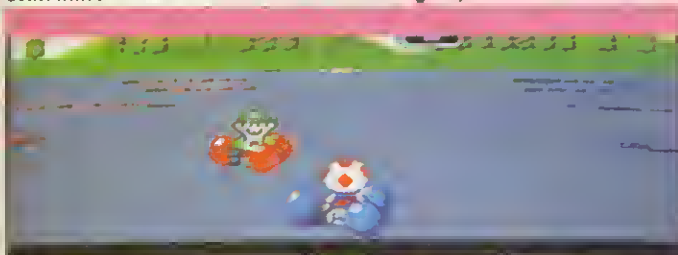


läuft oder besser fährt allen berühmten Rennkollegen des "echten" Lebens und der digitalen Konkurrenz locker den Rang ab. Von der ersten bis zur letzten Kurve stimmt hier spielerisch das kleinste Detail. Technisch zählt sich der opulente und kost-

spielige Hardwareeinsatz Nintendos aus: Dem 3-D-Chip des Super Nintendos hilft ein spezieller (und sehr teurer) Mathebaustein im Modul tüchtig auf die Sprünge — die 3-D-Pisten drehen, daß es eine Freude ist. Da vergißt man leicht, daß nur, angesichts der Grafikfülle recht erstaunlich, 4 MBit im Modul stecken.



Schlammbad: Wer zu schnell in die Kurve geht, landet im Dreck



Weg mit dem Ballon: Die Renner im Duell-Modus



## Die neue Dimension



Groß: Der Begriff "Dbermotz" muß neu definiert werden.

# Axelay

Japans derzeit heißeste Actionsschmiede schlägt wieder zu: Axelay nennt sich das jüngste Actionkind für das Super Nintendo, das frisch aus den Konami-Labors in fernöstliche Spielshops gelangte. Mag das Modul auch brandneu sein, die Hintergrundgeschichte von Axelay hat einen echten Zopf: Eine ominöse Raumflotte (feindlich), taucht über unserem Heimatplaneten auf, ein noch ominöseres einzelnes Raumschiff (freundlich) nimmt den Kampf mit den miesen Aliens auf. Am Steuerpad des einsamen Rächerraumers: Ihr.

Sechs Level lang müßt Ihr an Bord des Axelay-Prototypen den galaktischen Finsterlingen Saures geben. Vor dem Start kann das Axelay-Schiff individuell bewaffnet werden. Insgesamt stehen neun verschiedene Extrawaffen zur Wahl, aber nur drei lassen sich gleichzeitig mitschleppen. Wird das Raumschiff getroffen, ist normalerweise eine Extrawaffe tutsch. Sind alle Extras dahin, gibt's nur noch die Standardbewaffnung: Luft-Bodenraketen und ein popeliger Minilaser. Ein weiterer Treffer, und das Axelay-Schiff wird in die Bestandteile zerlegt. Im ersten Level sind zudem nur die schwächsten Waffen im Repertoire, stärkere Laser gibt's erst, nachdem weitere Spielstufen von Aliens befreit sind.

Ist das Schiff mit allen notwendigen Balleruntensilien ausgestattet, kann die Alien-Hatz beginnen. Dabei wechseln sich 3-D-Spielstufen und 2-D-Levels in schöner Regel-

mäßigkeit ab. In den zweidimensionalen Levels fliegt das Raumschiff brav von links nach rechts, gescrollt wird hier in alle Richtungen. Ganz anders in den 3-D-Stufen. Im Prinzip haben Konamis Spiele designer die dritte Dimension komplett neu erfunden: Am ehesten läßt sich der ungewöhnliche Blickwinkel als "Globus"-Perspektive beschreiben. Ihr seht Euer Raumschiff von hinten, dabei dreht sich quasi ein "Globus" unter dem Raumer. Um den Tiefenreffekt zu verstärken, tauchen zudem einige der Gegenformationen hinter dem "Horizont" auf. Hier machen nicht nur feindliche Aliens Euer Axelay-Raumschiff das Leben schwer, sondern knifflige Hindernisse müssen dabei elegant umflogen werden.

Selbstverständlich fehlt nicht das "Options"-Menü, in dem Ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen könnt. mh

Fernöstliche Ballerexperten sind den europäischen Actionfunktionären mal wieder einen Schritt voraus. Während hiesige Designer versuchen, das Actionrad neu zu erfinden, reicht den japanischen Kollegen von Konami eine ungewöhnliche Perspektive, um dem Ballergenre frischen Auftrieb zu geben. Natürlich reichen die verdammt furiosen 3-D-Levels allein nicht aus, um aus einem "normalen" Actionspaß eine High-End-Knallerei werden

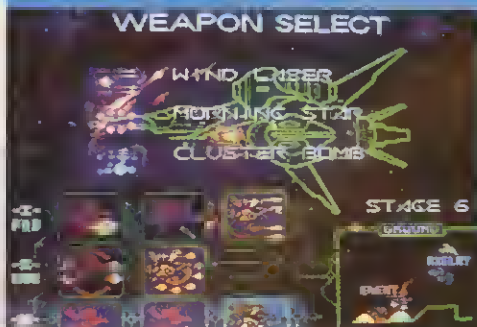


zu lassen. Aber auch hier wühlen Konamis Ballerkünstler tief in der Trickkiste. Dank unterschiedlichster Feindsprites, die sich in immer kniffligeren Variationen aufs eigene Schiff stürzen, den tollen Extras und der gigantischen Grafikpracht, die nur selten ins Zuckeln gerät, ist von Langleweiligkeit nichts zu spüren. Einziges und größtes Manko: Die Levels sind definitiv zu kurz, und das rasante Vergnügen zu schnell vorbei.



Naß: Auch in den 2-D-Levels (hier unter Wasser) geht die Post ab.

Ach du Schreck: Ein besonders dicker Endgegner



Vor dem Start werden die Extras ausgesucht



Die Perspektive macht's: Wir fliegen über einen "Globus".

Genre: Action

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Import

**SUPER NES 86%**

Grafik: 85% Sound: 81%

Schwierigkeit: mittig

Besonderheiten: Japanimport



# EXTRA POWER

## GAME GENIE

**EXTRA POWER**  
Für viele Videospiele  
Pour des jeux vidéo  
Voor veel videospellen

GAME GENIE ist echt genial:  
Einfach auf die Spielcassette  
stecken und zusammen in  
das Gerät schieben, und  
schon kannst Du - je nach  
vorhandenem Video-Spiel - :

- in jeden Level einsteigen
- ewig leben
- höher und weiter springen
- schneller laufen  
und vieles mehr.

GAME GENIE ist NES-  
kompatibel und unterstützt  
über 80 der bekanntesten  
Video-Spiele.

Und im Begleitbuch findest Du  
etwa 1.000 Tricks und Level  
Codes, die Dich in null-  
komma-nix zum Meister der  
Video-Spiele machen !



INVENTED BY  
CODEMASTERS

GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt

## EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE

Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90, Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen, Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf

# DIE TRAUMFABRIK

VERSAND 030/6944862  
11.00h  
sonst. Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. mit 4 Spielen 1 Jahr Gar. 369,-	Galaxid 119,95	Predator 2 119,95	Granger & Co. Inc. 319,95
Mega Drive a. Spiel Japan-Adapter 49,95	Games Winter Ch. 109,95	Quelobot 109,95	Seneca-Netzeil 189,95
Joypad 49,95	Greenfire 139,95	Rampart 119,95	TV-Tunes 79,95
Infrared-Joypad-Set 79,95	Ghouls & Ghosts 109,95	Rev. of Shinobi 1 99,95	Aleste 79,95
Arade Power Stick 109,95	Gley Lancer 119,95	R. of 3 Kingdoms 2 139,95	Axe Battler (US) 79,95
688 Sub Attack 129,95	Gods 119,95	Shadow of the Beast 109,95	Chuck Rock 79,95
Abrams Battle Tank 119,95	Golden Axe 2 89,95	Shining in Darkn. 1 124,95	Crystal Warriors 79,95
Aerobiker 109,95	Granddarm 119,95	Shining Force 149,95	Lucky Olmo C. 69,95
A-Train 109,95	Greenlog 109,95	Side Pocket 119,95	Galaga 91 79,95
Aleste 119,95	Gyrocq 99,95	Sonic 2 119,95	Griffin 79,95
Alien Storm 109,95	Hardball 109,95	Speedball 2 109,95	Kick Off 79,95
Allisa Dragon 99,95	Hellfire 99,95	Sports Talk Baseball 119,95	Monaco GP 2 84,95
Andre Agassi Tennis 109,95	Hik the Ice 119,95	S. Sword 89,95	Olympic Gold 69,95
Aquatic Games 119,95	James Pond Roboc. 109,95	Star Control 119,95	Phantasy Star Adv. 79,95
Atomic Runner 109,95	1 Madden 92 109,95	Starflight 1 139,95	Rampart 84,95
Batman 1 109,95	1 Montana Football 109,95	Star Odyssey 139,95	Terminator 79,95
Batman Returns 109,95	Jordan vs Bird 109,95	Steel Talons 119,95	Wimbleton 79,95
Black Crypt 129,95	King Salmon 119,95	Streets of Rage 2 139,95	Wonderboy 2 79,95
Buck Rogers 124,95	King's Beauty 109,95	Super Battle Tank 119,95	LYNX
Bulls vs Lakers 119,95	Landskaper 129,95	Team USA Baseball 119,95	Lynx 2 dt. 199,-
Burning Force 99,95	Lord of the Rings 129,95	Terminator 1 119,95	1 Jahr Garantie 79,95
Cadash 119,95	Lotus Turbo Chall. 109,95	The Immortal 139,95	Awesome Golf 79,95
CD's div. Master of Monsters 149,95	Thunderforce 3 129,95	Thunderforce 4 109,95	Blue Lightning 69,95
Chakan 119,95	Mickey M. Castle 104,95	Tiki 109,95	Checkered Flag 69,95
Chelov 119,95	Mickey M. Pantaia 104,95	Turbo Outrun 89,95	Dracula 79,95
Chuck Rock 109,95	Mickey M. World 109,95	Turrican 1 89,95	Eye of Beholder 89,95
Devil Crash/DzPary 119,95	Might & Magic 2 139,95	Twinkle Tale 119,95	Football 79,95
Desert Strike 139,95	M. Dika Football 99,95	Twisted Flipper 119,95	Guardians 89,95
D Robinson Supr C. 119,95	Monaco GP 2 109,95	Uncharted Waters 139,95	Hockey 79,95
EA Hockey 109,95	Muhammed Ali Box. 119,95	Warriors of Bl. Sun 139,95	Lemmings 79,95
E Holyfield Boxing 119,95	NHLPA Hockey 129,95	Warriors of Rome 2 139,95	Pinball Jam 79,95
Euro Club Soccer 109,95	Olympic Gold 109,95	Warsong 129,95	Rampart 79,95
F-15 Strike Eagle 2 129,95	PGA Golf 109,95	Winter Challenge 109,95	Shadow a. l. Beast 79,95
F-22 Interceptor 119,95	Phantasy Star 2 129,95	Wonderboy 3 109,95	Shanghai 79,95
Faceball 2000 119,95	Phantasy Star 3 129,95	Wonderboy 5 129,95	Steel Talons 79,95
Flintstones 119,95	Populous 114,95	W. Cl. Leaderboard 129,95	Super Off Road 79,95
Gain Ground 99,95	Powermanger 129,95	Xenon 2 109,95	Tiki 79,95
		Young Lady Jones 119,95	Wardens 69,95

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module  
Die beworbenen Module sind z.Zt. in Vorankündigung auf bald erscheinende Euroversionen

Ab 30.10.92 auch in Hamburg  
LADEN 030/6937245  
040/???????  
11.18.30h

## Deutschlands größter Shop für Electronic Games

# DIE TRAUMFABRIK

\*\*\*\*\* DER HIMMLISCHE LADEN \*\*\*\*\*

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61  
100 m vom U-Bahnhof Griesenstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20  
500 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem etablierten Team arbeiten, wendet Euch bitte an ob genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156  
Info Anrufbeantworter  
030/6944256  
Fax Line

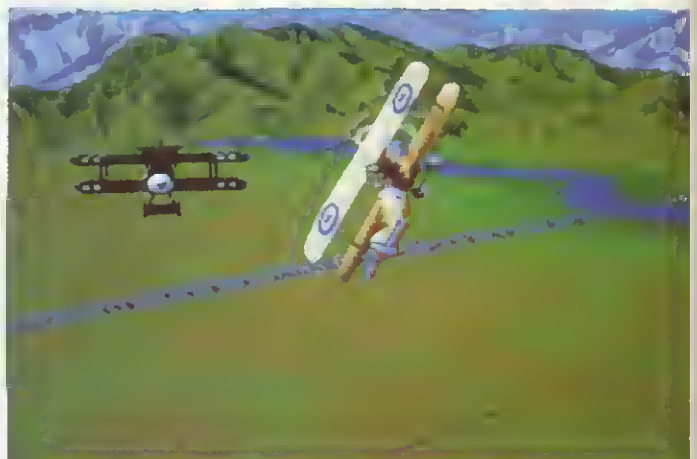
Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
SUPER NES Dt. Inc. 319,-	NBA Basketball 139,95	Game Boy 149,95	Shanghai 69,95
Mario 1/2 Jahr Gar. 319,-	NHL Hockey (EA) 139,95	Battery Pack 79,95	Simpsons 69,95
SUPER NES 60 Hz Inc. 2 149,95	Out of this World 149,95	Adams Family 69,95	Skate or Die 59,95
JoyPad/Mario G. 479,-	PGA Golf 139,95	Adv. Island 69,95	Solomon's Club 69,95
JoyPad 59,95	Phalanx 139,95	Amazing Tator 69,95	Spanky's Quest 69,95
Striflight 2 Joyboard 199,95	Pilot Wings 119,95	Asteroids 69,95	Speedball 2 69,95
Act Kaiser 149,95	Populous 149,95	Batman 2 69,95	Star Wars 69,95
Adams Family 139,95	Railroad Tycoon 149,95	Battletoads 69,95	Super Mario 1 54,95
Adventure Island 139,95	Rampart 139,95	Buse Brothers 69,95	Super Mario 2 69,95
American Gladiator 139,95	RoboCop 3 69,95	Castle 2 69,95	Sword of Hope 79,95
Arcana 139,95	R. of 3 Kingdoms 2 149,95	Castellan 69,95	Tecmo Bowl 84,95
Bulls vs Lakers 139,95	Shadow of the Beast 149,95	Centipede 69,95	Thacknast 69,95
Camelry 139,95	Sim City 139,95	Castlemania 2 69,95	Thack & Field 69,95
Castlevania 4 119,95	Sim Earth 129,95	Choplifter 2 69,95	Turtles 1 69,95
Chuck Rock 139,95	Simpsons 139,95	Duck Tales 69,95	Turtles 2 69,95
Desert Strike 139,95	Soul Blader 139,95	Dynablasters 59,95	Turrican 69,95
Dinosaur 139,95	Spanky's Quest 139,95	Faceball 2000 69,95	Tiny Toon 79,95
Dragons Lair 139,95	Spindizzy World 139,95	Fighting Simulator 69,95	Ultima - Runes 84,95
Dukeandmaster 149,95	Streetfighter 2 199,95	Final Fantasy Lgd 2 84,95	Wizardry 2 84,95
Earth Light 149,95	Super Aleste 149,95	Final Fantasy Adv. 84,95	WWF Superstars 69,95
Equinox 139,95	Super Baseball 2 139,95	Flintstones 69,95	Xenon 2 69,95
F-15 Strike Eagle 149,95	Super Battle Tank 139,95	Gauntlet 2 69,95	Yoshi's Egg 69,95
Faceball 2000 139,95	Super Dunk Shot 139,95	Hook 59,95	
Final Fantasy 2 149,95	S. Ghouls n' Ghosts 119,95	Jack Nicklaus Golf 69,95	NEO GEO
F-Zero 109,95	Super Mario Cart 139,95	Kick Off 69,95	Neo Geo RGR/PAL 749,-
Gods 139,95	Super Pang 139,95	Looney Tunes 69,95	Androz Dancer 349,95
Hook 139,95	Super Probotector 119,95	Marble Madness 69,95	Art of Fighting 349,95
Joe & Mac 139,95	Super Shanghai 139,95	Mega Man 2 69,95	Basketball 2 349,95
1. Conore Tennis 139,95	Super Slam Dunk 139,95	Mega Man 3 69,95	Burning Fight 299,95
1. Madden Football 139,95	Super Soccer 109,95	Mikerya D. Chase 79,95	Football Prozy 249,95
King of Monsters 139,95	Super Star Wars 139,95	Monopoly 79,95	King of Monsters 2 349,95
Lemmings 139,95	Turtles 4 119,95	Nemesis 2 69,95	Last Resort 349,95
Magic I. Basketball 139,95	Ultima 6 149,95	Noxungas Ambit. 84,95	League Bowling 229,95
Mari Paint + Mouse 199,95	Ultrabots 139,95	Pinball R. of Gato 69,95	Mutation Nation 329,95
Master of Monsters 159,95	Wing Commander 149,95	Pyramids of Ra 69,95	Ninja Commando 349,95
Mechwarrior 149,95	Wings 2 - Ace 139,95	Prince of Persia 69,95	Robo Army 299,95
Might & Magic 2 149,95	Wizardry 5 129,95	Rampart 79,95	San Go Ku 2 349,95
Monopoly 149,95	WWF Wrestling 129,95	Roland Curio 2 69,95	View Point 399,95
Mytical Quest 139,95	Zelda 3 129,95	Saga 79,95	World Heroes 429,95

Genießt unseren Service Mit wirklich himmlischen Preisen

Alle Preise sind Nettoabpreise. Ladungen in anderen Ländern und Preisanforderungen sind vorbehalten. Die Preise sind für die ersten 1000 DM Bestellwert berechnen. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer wenn wir mal nicht da sind. Ihr Fach geschäft. Qualit. Fach der Warenwelt. Versucht es auch außerhalb der Zeiten o. am Wochenende. Einige beworbene Games waren 54,-. Ausgeschubt (10.09.92) nach nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Soll die gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäft ausleihen und abholen. (Inhaber: Traumbüro Spiele GmbH)

Bitte beachten Sie auch unsere Anzeige auf Seite 81

## 3-D-Fatal



Tolle 3-D-Effekte machen noch lange kein gutes Spiel

# Wings 2

Eines der letzten Spiele, der berühmten Firma Cinemaware, eine (auf Computern indizierte) Simulation, gibt's nun in leicht veränderter Version für das Super Nintendo.

In Wings 2 fliegt Ihr einen Doppeldecker durch verschiedene Kampfeinsätze des ersten Weltkrieges. Vor dem Start sucht Ihr Euch einen von fünf knackigen Piloten aus und bekommt dann vom Hauptquartier per Zufallsprinzip Missionen zugeteilt. Grundsätzlich gibt's zwei Arten von Einsätzen: Das Luftduell mit gegnerischen Flugzeugen oder die Bombenmission über Feindesland. Knattert Ihr gegnerischen Fliegern entgegen, ist das eigene Flugzeug von hinten zu sehen — die Umgebung in 3D. Je nach Flugmanöver, Ihr könnt steigen, Kurven drehen und im Sturzflug dem Boden entgegen breiten, wird gezoomt und dreht sich die komplette Landschaft. Ganz anders beim Bombenabwurf:

Hier wird das eigene Flugzeug sowie die Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt. Erfüllt Ihr den vorgegebenen Auftrag, erhält der Pilot Bonuspunkte, die auf verschiedene Fertigkeiten (Flugverhalten, Treffsicherheit) verteilt werden dürfen. Erwischt es Euch, rutscht ein neuer Pilot nach — sind alle fünf "Leben" verbraucht, ist für Euch das Fliegerdasein zu Ende. mh

Genre: Action

Hersteller: Namcot

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Import

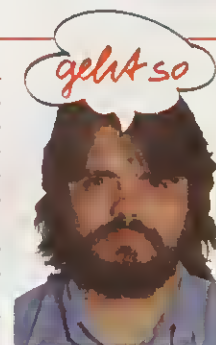
**SUPER NES 56 %**

Grafik: 70% Sound: 39%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japanimport, Paßwort

Arrgggh! Schon wieder stürzt meine Maschine mit brennendem Motor der französischen Landschaft entgegen. Weder mangelnde Flugfertigkeit, noch fehlende Munition führten zum wiederholten Abschuß. Die verworrene, mehr als knifflige und unberechenbar hakelige Steuerung bereiten dem hoffnungsvollen Nachwuchspiloten ein vorzeiti-



ges Ende. Ein weiterer Kritikpunkt: Die Abwechslung kann bei Wings 2 nur mit einem Feldstecher entdeckt werden. Mal ein paar Bomben zu werfen und gelegentlich ein Luftduell zu fliegen, reicht leider nicht aus, um übermäßig lange zu motivieren. Vor allem wenn sich an der auf den ersten Blick imposanten Aufmachung nicht viel ändert.



## Schleimer



Schleimst du mir, schleim ich dir: Glatze Ripley greift an

# Alien 3

Gerade noch pünktlich zum Deutschlandstart der dritten Alienhatz, bringt Acclaim das Spiel in die Läden.

Ihr übernehmt dabei natürlich die undankbare Rolle der forschen Space-Braut Ripley, alias Sigourney Weaver und begeben Euch vor Waffen strotzend durch den Gefängnis-komplex des Planeten Fiorina-161. Die gute Ripley ballert sich unter Zeitdruck durch 15 in alle Richtungen scrollende Levels, nach jeweils dreien wartet ein Ober-Alien. Geht's zu Beginn noch durch diverse Kerkerkorridore, warten später Schlachthöfe und Höhlen im klassischen Giger-Stil. Eure Aufgabe ist es, in jedem Level alle eingeschleimten Menschlein zu befreien, in deren Köpfen die Aliens die nächste Monstergeneration ausbrüten wollen. Unterwegs hängen die böstigen Glibbertierchen an der Decke oder springen aus dem Boden in Euer Gesicht. Eine Garbe aus dem MG und es hat

sich ausgeglibbert. Neben dem automatischen Gewehr, dürft Ihr Euch an einem Flammenwerfer, einem Granatwerfer und allerhand Handgranaten vergreifen. Dummerweise ist Eure Munition begrenzt und läßt sich nur durch das Aufnehmen von Munitionskanistern auffrischen. Zusätzlich warten neue Batterien für Euren Scanner und Erste-Hilfe-Päckchen.

kn

Genre: Action

Hersteller: Acclaim

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Acclaim

**MEGA DRIVE 86 %**

Grafik: 67 % Sound: 70 %

Schwierigkeit: mittl

Besonderheiten: —

Das Lob zu Beginn. Alien 3 bietet sauberes Scrolling, klare Animationen und teilweise sehr detaillierte und schön eklige Hintergrundgrafik. Technisch gibt's nichts zu meckern. Beleuchtet man das Modul von spielerischer Seite, werden die Gesichter schon etwas länger. Man läuft durch die verzwickten Levels, ballert ab und an ein Tierchen



aus dem Weg und sammelt die eingeschleimten Kollegen auf. Trotz diverser Röhrensysteme, Fahrstühle und Geschicklichkeitseinlagen tendiert die Abwechslung gegen Null. Zudem sind besonders höhere Levels im vorgegebenen Zeitlimit kaum zu schaffen. Allein die gelungene Horrormosphäre und die netten Waffen motivieren.

IMPORTE - NEUHEITEN



**Flashpoint**

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80

2061 Oering

FLASHPOINT HAT'S

**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO**

Alien III	99,94	Robocop 3 us	129,94
Warriors o. t E. S.	119,94	Magic Sword us	129,94
Green Dog	89,94	Dinosaur us	129,94
Slime World	99,94	Strike Runner us	109,94
Chuck Rock	109,94	Super Bowling us	109,94
Predator II	99,94	Super Adv. Isl. us	119,94
Dragon's Fury	99,94	Spankys Quest us	119,94
Tazmania	99,94	Populous US	79,94
Fantasy Zone jap.	99,94	Super Wrestle. US	119,94

Handleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

**0 45 35 / 22 22**

**Wir sind umgezogen!!!**

Chuck Rock e	119
Desert Strike e	99
Europ. Club Soccer d	119
LHX Att Chopper e	129
NHLPA e	119
Super Monaco 2 j	79
Thunderstorm CDj	139
USA Team Basket e	119
War of Etern. Sun e	129

<b>MEGA DRIVE</b>	
Alien 3 e	119
Dragons Fury e	109
Green Dog e	109
Hammerhead e	119
Legend of Zelda e	119
Lemmings e	109
Rampart e	109

1869	89
Ashes of Empire	99
Dynablasters	69
Grand Prix	99
Final Challenge	69
Fire & Ice	69
Lure o. Temptress	89
Mad TV	89
Ultima 6	89/89

<b>ATARI/AMIGA</b>	
1869	89
Civilisation	99
Humans	89
Monkey Island 2	89
Patrizier	89
Schloß Dracula	69
Wing Commander	99

Master Gear	39
Super Kick Off d	79
Wimbledon Tennis e	69
Wonderboy II d	79

<b>GAME GEAR</b>	
Olympic Gold d	79
Outrun Europe e	79
Superman d	79

Cestevania 2 d	69
Double Dragon 3 e	69
Nemesis 2 d	69
Spy vs Spy e	69

<b>GAMEBOY</b>	
Task & Force d	69
Ultima e	79
WWF 2 e	69

F16 Falcon e	119
J.B. Harrolds Ce	119
Lords o. Ris. Sun Ce	119
Sherlock Holmes Ce	119

<b>PC ENGINE</b>	
Power Sports j	119
Soldier Blade j	119
Shapeshifter j	119

Super NES e	299
Naxat Pinball j	149
Rampart e	139
TMNT 4 d	129
Sky Mission j	149
Soul Blader e	149
Street Fighter e	169

<b>SURFAMICOM</b>	
Superfamicom d	349
Nintendo Spiele d	109
Konami Spiele d	129
Acclaim Spiele d	129
Universal Adapt.	49

1869	109
Indiana Jones 4 d	109
Legend of Kyrandia	99
Rudder Pedals	269
Patrizier	99
Siege	79
SWOTL CD-Rom	139

<b>IBM</b>	
B7	129
Darklands	139
Manits	139
Special Forces	109
Wizardry 7	119

**089/7605151**

Plinganserstr.26 8000 München 70

BTX-Galaxy®  
Telefon: 089/7605151  
Telefax: 089/7698024  
Inh. Galaxy Plexus GmbH  
Anmerkungen: Japanisch  
e-Englisch d-Deutsch  
Handleranfragen erwünscht



## Höhensonne



Übersicht: das Spielfeld als Landkarte mit dem aktuellen Standort

# Warriors of the Eternal Sun

Aus solchen Geschichten werden Fantasy-Legenden gestrickt: Eben noch stürmen ganze Goblin-Horden die Zinnen Eurer Burg. Die letzten Verteidiger stürzen sich todesmutig in die Schlacht. Plötzlich — ein alles verschlingender Blitz. Nach Momenten oder Jahrhunderten der Dunkelheit, wacht Ihr unter einer fremden roten Sonne auf. Verschwunden sind die heimatischen Kornfelder. Die Mauern der Burg erheben sich über einer unwirtlichen Landschaft, bevölkert mit allerlei garstigem Fantasy-Getier. Über allem gleist eine unbarmherzige Sonne, die langsam die Herzen und Gedanken der Menschen vergiftet. Nur wenn es Euch gelingt, Verbündete in diesem feindseligen Land zu finden, hat Euer Volk eine Überlebenschance.

Zusammen mit vier aufrechten Gefährten, wagt Ihr Euch in die Welt der ewigen Sonne, um alle Abenteuer und Gefahren zu bestehen. In der ersten Modulumsatzung des Brettspielklassikers "Dungeons & Dragons" steuert Ihr wahlweise eine selbstgemachte oder vorgefertigte Party in die Schlacht. Entscheidet Ihr Euch für Handarbeit, dann stehen die genreüblichen Klassen, Krieger, Magier, Priester und Dieb zur Auswahl. Die Rassen Mensch, Elf und Zwerg vervollständigen den Heldenkatalog.

Ist die Truppe oberirdisch unterwegs, bewundert Ihr die Landschaft aus der Vogelperspektive.

Die Kämpfe mit den zahlreichen Monstern werden dabei in Runden ausgetragen. Geht es ab in den Untergrund, dann wird eine dreidimensionale Sicht der Gegend geboten. Alle Kämpfe in den Dungeons bestreitet Ihr in Echtzeit. Das heißt, wer zuerst auf den Feuerknopf drückt, hat die besten Chancen siegreich

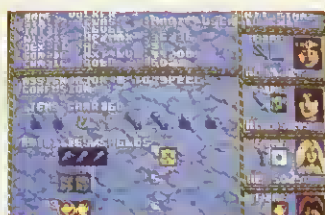


Im Dungeon unterwegs: Was mag hinter dieser Tür lauern?

Die Heldengötter zeigen Mitleid mit den ausgehungerten Mega-Drive-Recken. Nach dem spielerischen Jammertal, durch das wir in den letzten Monaten schritten, erscheint mit *Warriors of the Eternal Sun* ein vielversprechender Lichtstrahl am Rollenspielhorizont. Technisch gibt's kaum was zu meckern. Sowohl die Runden- als auch die Echtzeitkämpfe werden, ebenso wie diverse Menüs und Untermenüs, problemlos vom Joypad bewältigt. Die leicht südamerikanisch angehauchte Atmosphäre, inklusive Inkatempel, reichhaltigem Palmenbewuchs



und Godzilla-Monster, ist auffallend erfrischend im Fantasy-Alltag. Weniger schön ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Anfangs werden selbst erfahrene Rollenspieler ihre liebe Not haben, die Helden auf Stufe zwei zu pöppeln. Durch das umfangreiche End-Dungeon dagegen düsen Level-Sieben-Charaktere im Sauseschritt, und links und rechts fallen die Monster in Massen zu Boden. Eine gleichmäßige Schwierigkeitssteigerung hätte das Spielvergnügen deutlich verlängert — so ist das Rätsel um die ewige Sonne an einem Wochenende gelöst.



Ein Held in seiner vollen Schönheit: der Charakterbildschirm



Im Dunkeln ist gut muckeln: ein Labyrinth in drei Dimensionen

Im Wald und auf der Heide: die Kämpfe von oben

zu bleiben. Zur besseren Orientierung werden nicht nur drei detaillierte Landkarten geboten, sondern in den Labyrinth- auch pflegeleichtes Automapping. Leider verschwinden diese Karten sofort, wenn Ihr die entsprechende Etage verläßt. Auch alle Monster regenerieren sich dann auf wundersame Weise und stehen für eine neue Abreibung mit anschließender Erfahrungspunktevergabe bereit. Priester und Magier wählen aus über 30 entsprechenden Zaubersprüchen. Während der fromme Mann seinen göttlichen Zusage automatisch erhält, muß ein Zauberer erst mühsam einen entsprechenden Zauber-Scroll finden und auswendig lernen. In der Heimatstadt findet Ihr drei Läden, die gegen Bargeld allerlei nützliche Meuchelwaffen, Rüstungen und Zaubermittel bereitstellen.

Wer auch den letzten Obermütz erfolgreich erledigt hat, darf für jeden seiner Helden eine Checksumme notieren und so die Lieblingshelden in das nächste Spiel der Serie übertragen.

VW

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Galaxy

**MEGA DRIVE 76 %**

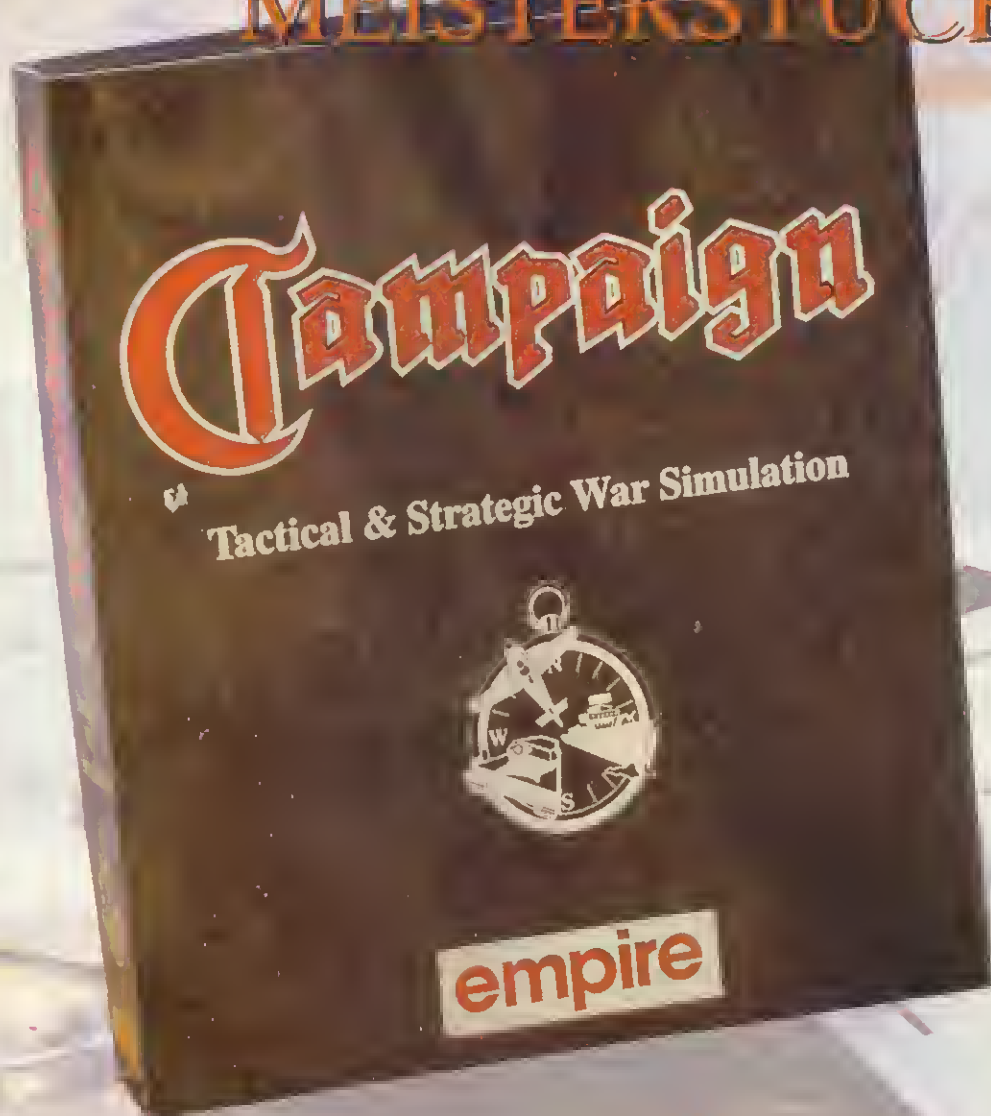
Grafik: 68% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import, Batterie



# EIN MILITÄRISCHES MEISTERSTÜCK



## Die umfassendste Militärsimulation der Kriegsführung in 2. Weltkrieg



Auf welcher Ebene Sie selbst die Kontrolle haben wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie wollen, können Sie den Computer die 'praktische' Seite des tatsächlichen Kampfs handhaben lassen.

■ Übernehmen Sie das volle Kommando über bis zu 3000 Fahrzeuge auf 20 geschichtlich genau vordefinierten Landkarten in der Größe von 625 bis hin zu 10 Millionen Quadratkilometern.

■ Der erstaunliche Landkarten-editor erlaubt es Ihnen, die existierenden Karten zu verändern und eigene, neue Karten zu kreieren.

Diese Option steht jederzeit zur Verfügung und erlaubt es Ihnen, zu pausieren und den Editor aufzurufen, um die Streitkräfte zu verändern.

■ Kontrollieren Sie entweder die Alliierten Streitkräfte oder die der Achsenmächte von Nivean eines Feldmarschalls bis hinunter zum einfachen Panzerfahrer.

• Als Feldmarschall koordinieren Sie die Strategie für alle Gruppen von Panzern, Konvois, Flugzeuge, Schiffe und Produktionszentren.

• Als General kontrollieren Sie die Kämpfe in einer einzelnen Schlacht mit bis zu 16 aktiven Panzern plus Artillerie und Luftunterstützung.

• Als Panzerfahrer/Schütze erleben Sie die Schlacht in Verblüffender 3D.

DAS RAFFINIERTESTE COMPUTER-KRIEGSSPIELSYSTEM, DASS JE FÜR HEIMCOMPUTER ENTWICKELT WURDE-UNTER VERWENDUNG VON AKKURATER HINTERGRUNDINFORMATION ÜBER KAMPAGNEN UND EINZELNE SCHLACHTEN AUS DEM 2. WELTKRIEG.

■ Über 150 Fahrzeuge, alle in superschnellem 3D dargestellt: russische, amerikanische, deutsche und britische Panzer, Artillerie, Unterstützungs-Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe. Campaign gibt Ihnen volle Kontrolle über alle Aspekte der Kämpfe, einschließlich Luftangriffe und Seeschlachten.

■ Ihr Spielgebiet deckt schwindelerregende 10 Millionen Quadratkilometer detaillierten Terrains mit Städten, Dörfern, Flüssen und Waldgebieten.

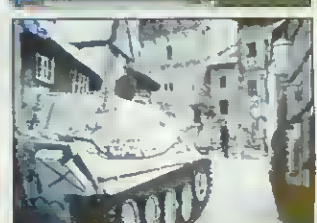
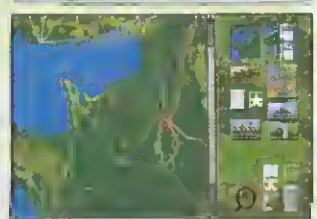
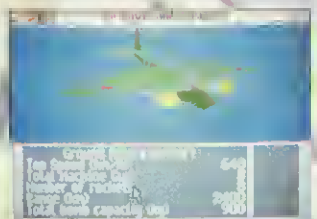
■ Atemberaubende Grafik, akkurat bis in die kleinste Einzelheit, gibt eine einzigartige Atmosphäre von Realismus.

■ Erhältlich für PC, Amiga & ST.

**empire**  
SOFTWARE

Empire Software, 4/6 The Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex. SS15 6DJ Telephone: 0268 541212

Programmed by Jonathan Griffiths



## Wasser marsch



Wehe sie wachen auf! Die Seehündchen müssen zwei Minuten schlafen.

# The Aquatic Games

Unterseeagent James Pond ist wieder da. In seiner dritten Episode veranstaltet der Amphibien-007 eine wässrige Olympiade.

Mit bis zu drei Freunden steuert Ihr James Pond und seine Freunde, die Aquabats, auf der Jagd nach Rekorden und Punkten durch acht verrückte Disziplinen. Neben drei Trainingsmodi wartet die Olympiade. Hier muß in jeder Disziplin eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, um in der nächsten antreten zu dürfen. Gesteuert wird in einigen Disziplinen mit bewährtem Knöpfchengehemmere, in anderen mit gut getimten Steuerkreuzkombinationen.



Schwierig:  
"Shell Shooting"  
für Könnern (oben)



Und Wasser hat doch Balken:  
"100 m Splash"  
(oben)

Hop, Skip and Jump: Ever Springfrosch auf dem Weg zum Sieg.

The Aquatics Games ist im Jahr der olympischen Spiele die bei weitem lustigste Olympia-Adaption. Die acht Disziplinen suchen in Sachen Einfallsreichtum ihresgleichen. Selbst die schnöde Rennversion "100 m Splash" wurde mit einigen witzigen Ideen angereichert. Grafisch bekommt der Wassersportler ebenfalls einiges geboten. Neben den lieb-



lich gezeichneten Hintergründen, entlocken vor allem die gelungenen Animationen dem Spieler so manchen herzhaften Lacher. Allein der hochgeschraubte Schwierigkeitsgrad, die teilweise etwas einfallslose Rüttelsteuerung und das Fehlen eines Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus bremsen den Spielspaß etwas.



So spurtet Ihr beim "100 m Splash" gegen einen flinken Frosch, in "Klipper Watching" klopft Ihr Touristenbälle hinfort, während bei "Hop, Ski and Jump" ein graziöser Dreisprung vollbracht werden muß. "Bouncy Castle" bietet ein zünftiges Trambolinspringen mit Salti und Schrauben, "Feeding Time" eine Rettungsaktion für hungrige Fische und "Shell Shooting" eine lustige "Schieß-den-Luftballon-ab"-Einlage. Zu guter Letzt fahrt Ihr mit einem radelnden Haifisch die "Tour de Grass" auf nur einem Rad und lauft mit einem Springfrosch durch ein Hürdenrennen — "Leap Frog". Bei genügend Punkten warten zwei Disziplinen als Bonus. Hier dürft Ihr Euch als Weitspringer und Balljongleur beweisen. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Electronic Arts

**MEGA DRIVE 75%**

Grafik: 72% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —



**Neueröffnung!**  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96



# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx "Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg · Georgswall 3, 3000 Hannover  
Storchenstr. 5b, 7080 Aalen · Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

Baden: Freiburg  
10-18.30 Uhr  
0761/382590

Württemberg: Aalen  
10-18.30 Uhr  
07361/680663

N-Sachsen: Hannover  
10-18.30 Uhr  
0511/321796

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	154,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asiens	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmares	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dino Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	84,95
Laser Ghost	84,95
Mickey Mouse	94,95
Sonic	94,95
Spideymann	94,95
The Flintstones	84,95
Wimbleton	105,95
Wonder Boy 3	84,95

## SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court (jp)	84,95
Desert Strike	111,95
Dragons Fury	99,95
E-A Elshockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang (jp)	86,95
Ghosts'n Ghosts	121,95
Jewel Master	104,95
Kid Chameleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rash	111,95
Quick Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sinder	131,95

## Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Wallstraße 21

Toki	119,95
Two Crude Dudes US	109,95
Wer Song	111,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

## SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	269,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	136,00
Master Gear Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-LOC	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pango	57,95
Psyche World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf (jp)	54,95
Super Monaco GP	57,95
Taru Ruto Action (jp)	54,95
The Berlin Wall (jp)	67,95
Wide-Open	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

## NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-mat	219,00
Arwoll	94,95

Batman	99,95
Bayou Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Blue Shadow	92,95
Chessmaster	84,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Probotector	99,95
Rad Racer	94,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

## GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	89,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Atletway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battleloads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad	87,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95

Gremilings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	68,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Penball: Rev. a. Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Red	87,95
Ster Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	89,95

## ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Zig-Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Betmen's Return	77,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotopf	69,95
Hard Driving	79,95
Ighid	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Busters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	69,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
War Birds	67,95
Zartor Mercenary	69,95

## Aktive Franchise-Partner gesucht!



## HIGH SCORE GAMES

### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät mit Sonic	329,-
Grundgerät 4 Spiele + Pad	379,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alien 3	us 109,-
Aquatic Games	us 99,-
Arch Rival	us 99,-
Atomic Runner	us 99,-
Block out	us 59,-
Chuck Rock	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 109,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
EA - Hockey	dt 99,-
European Club Soccer	dt 119,-
Grand Slam Tennis	us a. A.
Green Dog	us 99,-
Gynoug	jp 49,-
High Impact	us 99,-
Joe Montana 2	us 119,-
John Madden 92	dt 109,-
Jordan vs. Bird	dt 119,-
Lemmings	us 109,-
Megapannel	jp 39,-
Merces 2	jp 79,-
Ms. Pac-Man	us 109,-
Mickey Mouse	jp 79,-
Olympic Gold	us 99,-

### SUPER NES

Super NES incl. Mario	us 459,-
Super NES deutsche Version	329,-
Super Scope	us 149,-
Action Replay Pro	149,-
Castlevania 4	dt 129,-
Chessmaster	us 89,-
Dino City	us 129,-
F-Zero	dt 99,-
Mario Kart	us 139,-
Paperboy 2	us 99,-
Rampart	us 129,-
Robocop 3	us 129,-
R-Type	dt 99,-
Simpsons Nightmares	us 129,-
Street Fighter 2	us 159,-
Super Battle Tank	us 129,-
Super Bowling	us 129,-
Super Ghoul's'n Ghosts	us 129,-
Super Soccer	dt 99,-
Super Tennis	dt 99,-
WWF Wrestling	dt 139,-

### GAME BOY

Adventure Island	dt 69,-
Battleloads	us 69,-
Bubble Bobble	dt 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Ferrari GP	us 69,-
Jordan vs. Bird	dt 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Monopoly	us 69,-
NBA Allstar Challenge 2	us 69,-
Nemesis 2	dt 69,-
Parodius	dt 69,-
O-Bert	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Toxic Crusaders	us 69,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-

### Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2, 8000 München 40

Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

NEUERÖFFNUNG Kurwickstr. 2 · 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG

Tel. (04 41) 1 22 33 Fax (04 41) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-

### SEGA MEGA DRIVE

Paperboy	dt 89,-
Phantasy Star 2	us 119,-
Predator 2	us 99,-
Robinson's Basketball	us 99,-
Sidpocket	us 99,-
Simpsons	us 99,-
Splatterhouse 2	us 99,-
Smash TV	us 99,-
Super Monaco GP 2	jp 89,-
Tazmania	us 99,-
Terminator	us 119,-
Thunderforce 4	jp 119,-
Twinkle Tale	jp 119,-
Warsong	us 119,-
Wonderboy 5	us 119,-

### SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Batterie Pack	85,-
Master Gear Conv.	49,-
Carry All Deluxe	39,-
Ax Battler	dt 69,-
Cyrtal Warrior	dt 79,-
Olympic Gold	us 75,-
Simpsons	us 75,-
Smach TV	us 69,-
Spiderman	us 75,-
Super Kick Off	us 85,-
Wimladon Tennis	dt 75,-
Wonderboy 2	dt 85,-



## HIGH SCORE GAMES

### NES

Adventure Island 2	109,-
Bucky O' Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
Four Player Tennis	99,-
Gremilins 2	89,-
Joe and Mac	99,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Star Tropics	99,-
Star Wars	109,-
Simpsons 2	119,-
Time Lord	89,-
Tom and Jerry	119,-
Tiny Toon	99,-
ZR-1	99,-

### Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
Robo Army	299,-
World Heroes	399,-

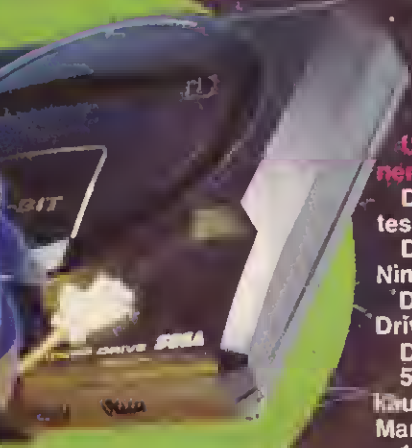
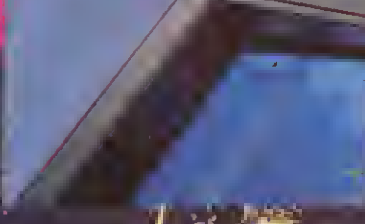
Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!  
An- und Verkauf von gebrauchten  
Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel  
auf Lager.





# WETTBEWERB

So werden Träume wahr. Vor rund zwei Jahren gründeten drei eingefleischte Spiel-Freaks in Berlin ihr eigenes Softwaregeschäft. Die "Traumfabrik" war geboren. Das Trio-Infernale startete erst mit einem Versandhandel, später gesellte sich ein Ladengeschäft dazu. Heute denken die dynamischen Berliner an Expansion. Nächstes Ziel der Trios ist ein Geschäft in der Hansestadt Hamburg, das am 30.10. dieses Jahres seine Pforten öffnen soll. Aus diesem Grund und einem Minijubiläum, immerhin gibt's den Traumfabrik-Versand nun seit zwei Jahren, den Laden seit einem Jahr, startet am 7.11. eine kleine Party in den Berliner Ge-



## TRAUMFABRIK PREISE

schäftsräumen. Zusammen mit der POWER PLAY wird die "Traumfabrik" deshalb ein paar besonders knifflige Preise, als Hauptgewinn winkt immerhin ein komplettes Neo-Geo-System. Der Clou: Die Ziehung der Gewinner wird von einem unserer Redakteure am 7. November, direkt vor Ort vorgenommen.

Also frisch den Bleistift gespitzt und folgende fünf Fragen beantwortet:

1. Wie heißt das berühmte Klempnerduo, das in Nintendos Diensten steht?
2. Wie heißt das bekannte Stacheltier, das für Sega ins Rennen geht?
3. Berlin ist für eine besonders scharfe Wurstspezialität bekannt. Wie heißt diese Spezialität?
4. Welches dickfellige Tier ist in dem Stadtwappen Berlins?
5. Auf welchem Platz in Hamburg findet das berühmte Volksfest "Hamburger Dom" statt?

Und das gibt's zu gewinnen:

- Der erste Preis: 1 komplettes Neo-Geo
- Der zweite Preis: 1 Super Nintendo
- Der dritte Preis: 1 Mega Drive
- Der vierte Preis: 1 Lynx
- 5.-10. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 100 Mark
- 11.-15. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 75 Mark
- 16.-25. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 50 Mark
- 26.-50. Preis: Je ein Einkaufsgutschein über 25 Mark

Schickt Eure Antworten, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschossen, einfach bis zum 31.10.92 an folgende Adresse:

Die Traumfabrik  
Mittenwalder Str. 47  
Kennwort: POWER-PLAY-  
Wettbewerb  
1000 Berlin 61





# AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:  
brandneue Spiele  
für den Amiga?

Tips & Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-  
badierte Einführung in Euren  
Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-  
Bücher von Markt & Technik! Hier  
steht alles drin, was einen Amiga-Fan  
glücklich macht - Seite für Seite - Byte  
für Byte!



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spielesammlung Band 1**  
Spiele Spaß im 6er-Pack für den Amiga.  
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.  
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.  
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.  
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.  
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.  
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.  
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-223-7 DM 49,-\*



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spiele '93**  
Die bekanntesten  
und aktuellen Amiga-  
Spiele im Überblick.  
Sie werden nach  
einem einheitlichen  
Schema beschrieben:  
Spiel-Idee und -Story,  
Bedienung des Spiels  
(sehr nützlich bei  
englischen Hand-  
büchern), technische Tips  
(Installation, Cheats und  
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele  
stehen im Buch.  
ca. 330 Seiten  
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spiele '92**  
Die bekanntesten und aktuellen  
Amiga-Spiele im Überblick. Sie  
werden nach einem einheitlichen  
Schema beschrieben: Spiel-Idee und  
-Story, Bedienung des Spiels (sehr  
nützlich bei englischen Handbüchern),  
technische Tips (Installation, Speicherbedarf),  
Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und  
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-  
Spiele stehen im Buch.  
1992, 336 Seiten  
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

\* unverbindliche Preisempfehlung



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spielesammlung Band 2**  
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-  
Fun: Jump'n'Run, DigIt sind Jump'n'Run-  
Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn.  
Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version  
4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für  
Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen  
Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem  
Kisten-Schiebe-Spiel.  
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-\*



Frank Stieper  
**Klops & Lücke:  
Die Amiga-Detektive**  
Ein Mitmachbuch für  
alle Kids, die ihren  
Amiga kennenlernen  
wollen. Klops & Lücke  
sind auf Verfolgungs-  
jagd, und der Leser  
begleitet sie dabei.  
Bei ihrer Jagd nach  
den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme,  
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende  
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was  
man außer Spielen noch alles damit machen kann.  
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



**DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!**

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags:  
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,  
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

COMPACT DISC



**Waltari: Torcha**

Anfangs noch funkig-rockig, lassen die Finnen spätestens bei "Delicatet to the Flyers" die Hosen runter: Keine Musik für geräuschempfindliche Nachbarn, keinesfalls Musik für besinnliche Schmusestunden. Mag sein, sie bringen nichts wahrhaft Innovatives, aber sie bringen es perfekt. Verdammst schnell, virtuos und ideenreich, ungnädig und ungemütlich. Wie die Bad Brains und die Death Kennedys in ihren bösesten Stunden. Mein persönlicher Anspieltipp: Fool's Gold. up

Emergo 912922  
ca. 80 Minuten / 15 Songs  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

COMPACT DISC



**Khaled**

Der König des Rai "at his best" und auf der Höhe der Zeit. Cheb Khaled zeigt die ganze Bandbreite seines Könnens und schreckt auch vor vermeintlich unpassender Synthese nicht zurück. Die glanzvolle Mischung aus rauher algerischer Rai-Musik mit Reggae, Flamenco, Jazz und Rock-Elementen, sollten sich Liebhaber der "World-Music" auf keinen Fall entgehen lassen. Dieses höllisch tanzbare Gebräu wird auch Folkloremuffel auf der Stelle überzeugen. Unbedingt reinhören. vw

Virgin 511815-2  
11 Songs / 51:22 Minuten  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

# MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. vw

## • GAME BOY • SUPER NES • MEGADRIE •

- Dank eigenem Direktimport immer die neuesten Titel zur Verfügung.
- Keine japanische Module sondern nur original US-Module.
- 90 Tage Garantie auf allen Spielen.
- Täglicher Postversand und Spedition im In- und Ausland.
- Kompetente Kundenberatung und Tiefstpreise.

## BELHAG Handels AG

CH-3123 Belp, Bantigerweg 3, Tel.: 0041/3 18 19 70 67, Fax: 0041/3 18 19 70 85

### NEU CASH VERSAND NEU

#### SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

M. DRIVE	SUPER NES	NEO GEO
TERMINATOR 119.-	GRUNDGERAET 349.-	GRUNDGERAET 700.-
S. MONACO 2 119.-	F-ZERO 119.-	BASEBALL STARS 239.-
OLYMPIC GOLD 119.-	HOME ALONE 149.-	LAST RESORT 329.-
DESSERT STRIKE 109.-	PIT FIGHTER 149.-	ROBO ARMY 289.-
E.A. HOCKEY 119.-	SIM CITY 119.-	FATAL FURY 329.-
E. CLUB SOCCER 119.-	SUPER SOCCER 119.-	EIGHT MAN 289.-

GAME BOY / GAME GEAR / SPIELE FÜR AMIGA IBM

FRAGEN SIE NACH UNSEREN SPEZIALPREISEN

CASH VERSAND BACHEGGLIWEG 13C

8405 WINTERTHUR TEL. 077 71 43 32

TÄGLICH VON 6.00 - 21.00 UHR !!!!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

### Fandango Videogames

WICHTIG: Wir sind umgezogen, unsere neue Adresse lautet:

Fandango Videogames

Inh. Josef Rösch

Neugubler Straße 62

8930 Kaufbeuren

Tel. 08341/14033

Fax. 08341/14127

Versandkosten per DHL 8,-

Expressversand 14,-

Irrtum u. Preisänderungen vorbehalten. Regelbet. solange Vorrat reicht.



### Unsere Tips für Oktober:

Super Famicom: Star Wars, Wings 2, Mario Kart, King of Monsters  
Mega Drive: Alien III, Lemmings, Thunderstorm FX, Chelnov

PC-Engine: Powerports

... und vieles mehr für Super Famicom, Sega Mega Drive, NEC PC-Engine, SNK Neo Geo, Game Boy, Game Gear und Lynx



# COMPACT DISC



## Basic Instinct

Obwohl der Film nicht mehr zu den aktuellen Publikumsmagneten gehört, wollen wir Euch den brillanten Soundtrack nicht vorenthalten. Jerry Goldsmith gelingt es, die Spannung des Kinostreifens mit virtuellen "Scores" zu untermalen. Die prickelnde Erotik des Films spiegelt sich in jedem der Streicher-lastigen Orchesterstücke wider. "Basic Instinct" ist einer der wenigen Soundtracks, die auch ohne visuellen Eindruck vermitteln, worum es geht. Auch ohne Soundtrack-Vorkenntnis könnt Ihr Euch diese CD zulegen. ak

Colosseum CVS 345360  
10 Tracks / 44:26 Minuten  
**POWER WERTUNG:**  
empfehlenswert

# COMPACT DISC



## Jennifer Warnes: The Hunter

Seit 20 Jahren schreibt Jennifer Warnes kompetente Pop-Songs, ergatterte mehrere Oscar-Nominierungen für Soundtracks – und meidet die Öffentlichkeit. "The Hunter" fängt mit drei sympathischen, melodisch-rhythmischen Liedern an, drifft dann aber in belanglose Tralala-Gefilde ab. Zwischen durch erfreut ein typischer Mitternachts-"Der-Whiskey-und-ich"-Schleicher, erschreckt ein mißglückter Folklore-Versuch. 50% gut, 25% unbedeutend, 25% nervend. mg

BMG 261974  
10 Songs / 45:57 Minuten  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

# BUCH

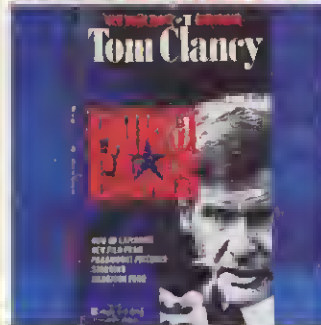


## Ein Geschenk der Kultur

Obwohl Iain Banks noch ein junger Autor ist, dürfte den Science-fiction-Fans besonders sein aus drei Bänden bestehender "Kultur"-Zyklus ein Begriff sein. Im vorliegenden Band sind nicht nur einige seiner "Kultur"-Kurzgeschichten versammelt, sondern auch seine Horrorstories. Banks beweist, daß er nicht nur die ausschweifende Space Opera beherrscht, sondern auch in der kurzen Erzählung zu Hause ist. vw

ISBN: 3-453-05827-5  
Autor: Iain Banks  
Verlag: Heyne  
Preis: 9,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

# BUCH



## Patriot Games

Clancy, spätestens seit *Jagd auf Roter Oktober* der Leib- und Magenautor der amerikanischen Lesermassen, ruht und rastet nicht. Neuester Streich: *Patriot Games*, ein hammerharter, dabei aber nie humorloser Roman, der von der ersten bis zur letzten Seite spannend bleibt. Gelegentlich auftauchenden nationalistischen Übermut nimmt man Angesichts des rundum gelungenen Thrillers gerne in Kauf. Übrigens läuft derzeit in den USA der passende Kinofilm. mh

ISBN: 0-425-13425-0  
Autor: Tom Clancy  
Verlag: Berkley  
Zirka-Preis: 5,99 US-Dollar  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

# Hol Dir den POWER Ordner!



Nur  
9,99 DM

**Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!**

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 01 32 28



**Ja,** ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

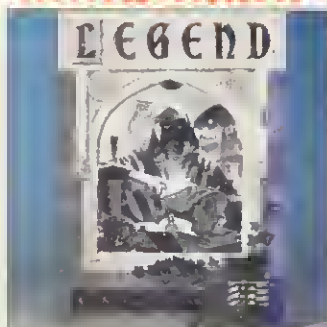
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

BUCH



**Hint Books**

Klein, aber fein, die Hint Books für alle Sierra-Spiele aus dem Hause Sybex. Auf knapp 60 Seiten erfahrt Ihr alles über Story, Rätsel und Lösungsweg der jeweiligen Abenteuer. Wenn nötig, werden aufschlußreiche Zeichnungen und Pläne geboten. Wer also partout nicht weiterkommt und ausnahmsweise in den Power-Tips nicht fündig wird, hat hier eine relative preiswerte Alternative zum Spielerfrust der ungelösten Abenteuer. Sierra-Fans können so eine komplette Spielebibliothek zusammenstellen.

VW

Verlag: Sybex  
Preis: 9,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

BUCH



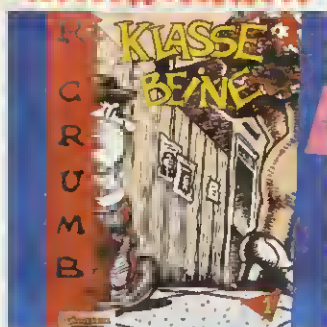
**Red Dwarf**

Red Dwarf ist das größte Raumschiff der Galaxis. Etwa genauso groß sind die Probleme von Lister, als er auf die glorreiche Idee kommt, Mitglied des Space Corps zu werden. Die ursprünglich für die BBC konzipierte und in England schon lange zum Kult avancierte Space Opera ist das pure Lesevergnügen. Wer einigermaßen der englischen Sprache mächtig ist und auf Lektüre à la "Hitchhikers Guide to the Galaxy" steht, sollte sich den Science-fiction-Stoff unbedingt besorgen.

VW

ISBN: 0-14-012437-3  
Autoren: Grant/Naylor  
Verlag: Penguin  
Preis: ca. 15 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
hervorragend

COMIC



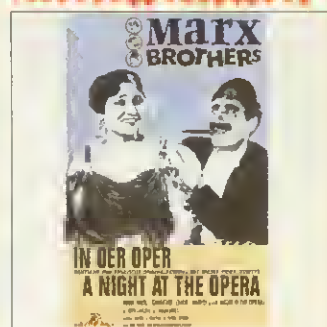
**Klasse Beine**

Wer die legendäre Zweitausendeins-Edition nicht im Regal stehen hat, kann seine Ferkelsammlung jetzt in Albumform komplettieren. Der Carlsen Verlag wird in loser Reihenfolge fast alle Geschichten von Crumb neu veröffentlichen. Schweinepriester Crumb hat seinen Underground-Status zwar längst verloren und ist zum Klassiker geworden, trotzdem werden zartbesaitete Naturen auch heute noch ihre Schwierigkeiten mit seinem obsessiven Zeichenstil haben.

VW

Texter/Zeichner: Robert Crumb  
Verlag: Carlsen Comics  
Zirka-Preis: 19,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

KAUFVIDEO



**Marx Brothers**

Man muß sie lieben oder hassen, die amerikanischen Anarchotruppe. Wenn die drei Brüder Groucho, Chico und Harpo auftauchen, wächst kein Gras mehr auf der Kinoleinwand. Opfer des Brutalhums sind in jedem Fall die anderen. Wer an diesem kindlich-ichbezogenen Slapstick seinen Gelallen findet, kann jetzt gleich fünf sorgsam editierte Filme der Truppe erstehen.

VW

Darsteller: Groucho, Chico, Harpo  
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Video-Anbieter: Warner Home Video  
Zirka-Preis: pro Film 30 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
empfehlenswert

**Ihre VIDEOSPIEL-SPEZIALISTEN!!**

**Computer Junction**

Am Güterbahnhof 2  
6900 Heidelberg  
Tel. 06221/24926  
Fax: 06221/165086

M-F 10.00-18.30  
Sa 10.00-14.00  
Langer Sa bis 16.00  
Donnerstags bis 20.30

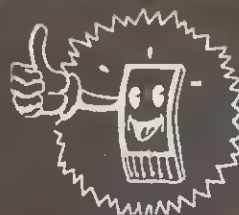
**An- und Verkauf von gebrauchten Spielen**

**Verkauf und Verleih von**

- ★ SUPER NES ★
- ★ NES ★
- ★ GAME BOY ★
- ★ SEGA MEGA DRIVE ★
- ★ GAME GEAR ★
- ★ IBM & AMIGA ★
- HARD- UND SOFTWARE

**SUPER NES  
STREET FIGHTER II (US)  
DM 123,50**

**The DOUBLE TROUBLE  
Video Game World -**



**Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin!!!**

**Was bieten wir?:**

- × Über 150 verschiedene Mega-Drive, Super NES, Gamaboy, Game Gear, Master-System u. PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutschland u. Japan! Schwerpunkt: Mega-Drive!
- × Mega-Drive Grundgeräte, Arcade Power Stick u.s.w.
- × Amerikanische Videospielzeitschriften wie GamePro, Electronic Gaming Monthly u.a..
- × Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Splitteln.
- × Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
- × Auch Ankauf beatlimmter Spieltitel!
- × Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN! - Spiele ab DM 29,-

**Regelmäßige Öffnungszeiten:**  
**Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,**  
**Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-12.30 Uhr.**

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel. 030/6188391.  
Fahrverbindung: z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in 129er Bus, Richtung Roaeneck, Station: Reichenbergerstr. Kein Versand!  
Interessa an einem guten Mega-Drive, Master-System u. Nintendo-Club?  
Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto belegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Telefon: 030/6849816.  
Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!  
Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...  
aber immer ÖFTERS!  
NEU: Jetzt mit Verleih**

Wir kämpfen für

**SAUBERE  
FLÜSSE!**

**GREENPEACE**

Vorsetzen 53  
2000 Hamburg 11

Für Informationen  
über Greenpeace  
bitte 3,60 DM in  
Briefmarken



KAUFVIDEO



## JFK

Wohl kaum ein anderer Prominententod (außer vielleicht das Abtoben von Elvis Presley — von dem immer noch Leute behaupten Sie hätten ihn gestern an der Supermarktkasse getroffen), läßt die amerikanische Nation so unruhig schlafen, und rüttelt so stark am Volksgewissen, wie der Mord an dem Präsidenten John Fitzgerald Kennedy. Fast 30 Jahre nach dem Attentat in Dallas buddeln Pseudoforscher, ernsthafte Wissenschaftler, Hellsseher, Hobbydetektive und der neugierige Nachbar von nebenan in alten Polizeiakten, befragen Augenzeugen (sofern es noch welche gibt), tragen (angebliche) Fakten zusammen und verkünden mit schöner Regelmäßigkeit, daß John F. nicht von Lee Harvey Oswald erledigt wurde, sondern von einer ominösen Macht. Je nach Stimmung, reicht das Spektrum der mysteriösen Killer von der Mafia, über das FBI (ersatzweise tut's auch die CIA), bis zur Horde Exilkubaner, die den Präsidenten auf dem Gewissen haben sollen. Im Gegensatz zu den besorgten US-Bürgern läßt, zumindest nach dieser Zeitspanne, den Normaleuropäer die Frage nach dem Kennedy-Mörder ziemlich kalt. Deshalb ist auch in hiesigen Breitengraden der Trubel um Oliver Stones 180 Minuten Epos *JFK* eher unverständlich. Ob im Film Wahrheiten ans Licht gebracht werden, ob die cineastischen Fakten an den Haaren herbeigezogen sind, interessiert eigentlich keinen. Wichtig ist doch, und das ist Stone durchaus gelungen, einen packenden Krimi mit Starbesetzung abzuliefern. Setten findet der Filmfreund heute noch so gewaltige Leinwandgrößen wie Kevin Costner, Sissy Spacek, Tommy Lee Jones, John Candy, Jack Lemmon, Walter Matthau, Joe Pesci und Donald Sutherland vereint auf einem Zettuloidband. *JFK* hat in meinen Augen nur eine Schwäche: Er ist zu lang. mh

**Regie:** Oliver Stone  
**Darsteller:** Kevin Costner, Sissy Spacek, Tommy Lee Jones, John Candy, Jack Lemmon, Walter Matthau, Joe Pesci  
**FSK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Video-Anbieter:** Warner Home Video  
**Zirka-Preis:** 40 Mark  
**POWER-WERTUNG:** empfehlenswert

KAUFVIDEO



## Downtown

Alex Kearny könnte direkt dem Lehrbuch für Polizeischüler entsprungen sein. Mit frischgestärktem Hemd und blankpolierten Schuhen geht er Streife im nobelsten Viertel von Philadelphia. Natürlich schreckt so ein Paragraphenreiter auch nicht davor zurück, den ehrenwerten Bürgern die Strafzettel reihenweise hinter die Scheibenwischer zu klemmen. Als er den zwielichtigen Geschäftemacher Gerome Sweet in die Radarfalle lockt, läuft das Faß über. Sein Polizeichef ist mehr als ein guter Freund von Sweet und versetzt Alex in die finstere Stum-Gegend. Was kann einem weißen, neunmalklugen Musterpolizisten schlimmeres passieren. An jeder Straßenecke stehen die Dealer, hinter jeder Tür wird geprügelt und gemordet. Hier wird Alex nun zusammen mit seinem schwarzen Kollegen Dennis (Forest Whitaker) für Ruhe und Ordnung sorgen, diverse Klein- und Großganoven aufs Kreuz legen und schließlich den Oberboß zur Strecke bringen.

Bevor es mit der Verbrecherjagd so richtig losgehen kann, muß der Grünschnabel beweisen, daß er aus dem rechten Hartholz geschnitzt ist, was Anlaß zu den üblichen Verwicklungen und Slapstick-Einlagen bietet.

*Downtown* ist eine der typischen Gewaltkomödien der achtziger Jahre. Der Plot, seit "Beverly Hills Cop" zum x-ten Male aufgekocht, die Konstellationen, samt verräterischem Potizeichentütü hinfänglich bekannt. Trotzdem "funktioniert" der Film, und das nur dank der beiden Hauptdarsteller. Forest Whitaker (Good Morning Vietnam, Johnny Handsome, Bird) und Anthony Edwards spielen das typisch ungleiche Potizistenduo mit professioneller Leichtigkeit und werten die konventionelle Story etwas auf. Trotzdem kann man *Downtown* nur Whitaker-Fans ernsthaft empfehlen. ww

**Regie:** Richard Benjamin  
**Produzent:** Gale Ann Hurd  
**Darsteller:** Forest Whitaker, Anthony Edwards, Penelope Ann Miller  
**Laufzeit:** ca. 89 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Video-Anbieter:** Fox-Video  
**Zirka-Preis:** 39,95 Mark  
**POWER-WERTUNG:** durchschnittlich

# Der neueste Hit der Power Play Collection!!

Nur  
9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht nean aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Caupan ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Varrat reicht.

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 01 32 28



**Ja,** ich will  Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname


Straße, Nr.

PLZ, Ort


Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

# PRÄSENT



Die kuscheligen und zudem roztrechen *Tiny Skweeks* posieren in grandiosen Zwischenbildern (Amiga)



*Robocop* räumt auf dem Super NES auf



Der Turmspringer aus *International Sports Challenge* (Amiga)



und er bricht  
größtenteils zusammen.  
Toboo (SNES)

Der Eis-Ludona aus  
Heaven & Earth  
(MS-DOS)

Heiße Maids aus  
der Spielhalle  
Splash (Arcade)

Der Wahnsinn auf Diskette:  
*Comanche Maximum Overkill*  
ist ein neuer Simulationsstern.



Pompös: *Betrayal of Kronidor*,  
das neue Grafikrollenspiel  
von Dynamix.

POWER  
PLAY

12

erscheint am  
11. November 1992

Frisch von der Londoner ECTS-Show eingetrudelt, brachten Volker, Knut und Winnie einen ganzen Sack voller Neuheiten mit. Leider passen viele der Spiele-Highlights nicht mehr in diese Ausgabe. Auf einige Infos zu heißen Softwareperlen müßt Ihr also noch bis nächsten Monat warten. Wir richten unser besonderes Augenmerk auf das Nobelrollenspiel **Betrayal of Kronidor** aus dem Hause Dynamix. Endlich fertig, liefern wir Euch dann den langersehnten Testbericht von **Space Quest 5**. Ebenfalls mit von der Partie — die wohl grafisch eindrucksvollste Simulation, die je das Licht der Computermonitore erblickt hat: **Comanche Maximum Overkill** und der Denkspielknüller **The incredible Machine**.

PC-Freaks dürfen sich auf den Artikel über den superschnellen High-End-PC freuen. Wenn die Kamera nicht klemmt und alle Redakteure brav zum Friseur gehen (vor allem Michael "Die Mähne" Hengst), sollte im nächsten Heft der zweite Teil des Fotoromans erscheinen. Natürlich werden die Videospieler nicht vergessen: Jede Menge neuer Spiele, Tips und Infos gibt's in der neuen **POWER PLAY**.



Denkspielleidenschaft: Die *Incredible Machine* legt die Redaktion lahm.



# DIE GRÖSSTE AUSWAHL AN VIDEOSPIELEN!



**VIDEOSPIELE**  
schon ab 19,99 DM

# TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Siegen • Tönisvorst bei Krefeld • Saarbrücken • Ulm • Viernheim • Wallau



# Geschmack unbegrenzt

**NEU!**  
**25's BOX**  
100 mm/DM 5,50

*Smoke*

**GOLDEN  
AMERICAN  
25's**

